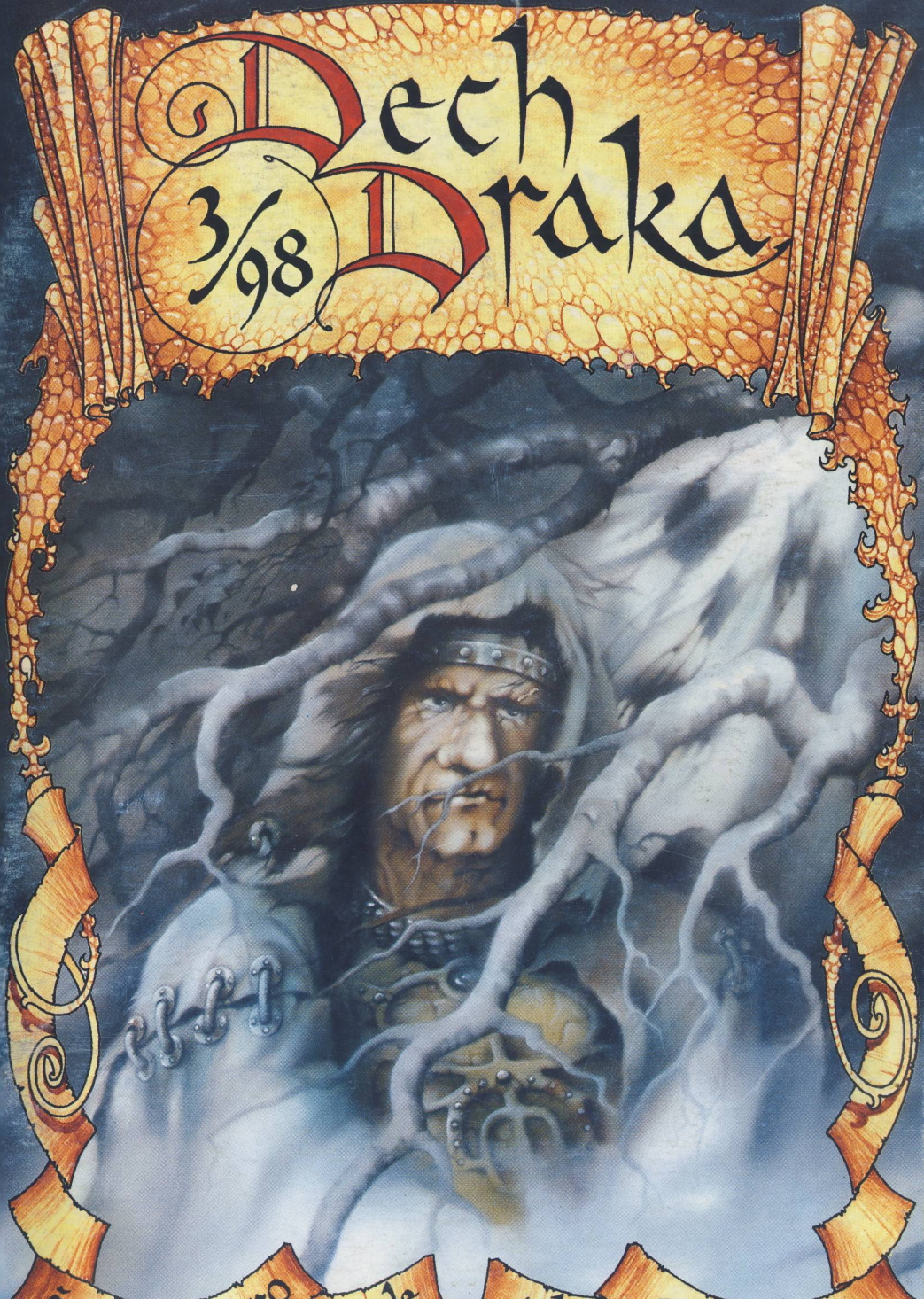
Zech Draka

3/98



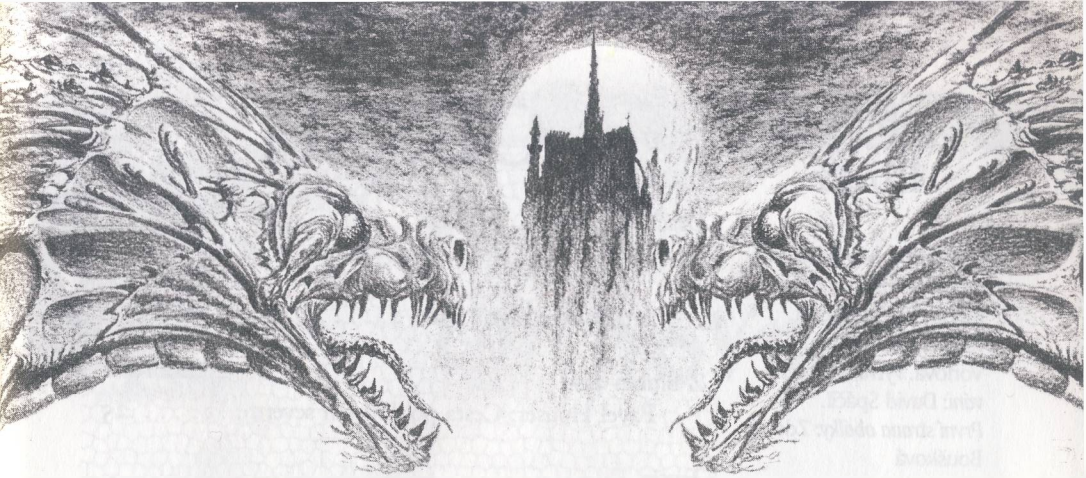
časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

spousta energie v každém exempláři

SVĚTOVÉ COMICSY ČESKY

KAŽDÝ MĚSÍC VE SPECIALIZOVANÝCH sf KNIHKUPECTVÍCH A U PRODEJCŮ TISKU

předplatné zajišťuje firma SEQOY, Čáslavská 15, 130 00 Praha 3, tel.: 02/71 73 73 04



Vážení přátelé!

Nejprve bych rád poblahopřál všem těm, kteří letos úspěšně složili buď maturitu, či státnice (nebo prostě jen prolezli do dalšího ročníku). Vy ostatní, kterým se to nepovedlo, nezoufejte – žádný učený z nebe nespadl a na podzim času dost.

Pro nás ovšem znamená začátek prázdnin něco zhola jiného (i když je to pro nás svým způsobem také zkouška). 11.–14. července se v Olomouckém Domě Démonů a Monster (DDM) odehraje již historický čtvrtý GameCon – zřejmě největší herní con u nás. Pokud se na nás opět nesmluví všechny přírodní katastrofy (musím to zaklepat), sejdeme se nad pravidly Dračího doupěte, hracími plány BattleTechu a Arény, nebo s MAGICkými kartami v rukou. DDM v Olomouci se změní v jedno velké bitevní pole (naštěstí se pobijete mezi sebou, na nás byste byli moc velká přesila). Takže se budu těšit.

Ale abyste měli do té doby co dělat, připravili jsme pro vás další číslo Dechu draka. Ukrátit dlouhou chvíli vám pomůžou nové povídky, ti hloubavější nepohrdnou pokračováním mytologie a teoretického článku o hrách na hrdiny, nepřijdete ani o pravidelné rubriky o BattleTechu a Magicu. S novinkami knižního trhu vás seznámí naše recenze a moudrá sova zodpoví vaše nejnaléhavější dotazy. A samozřejme jsme vám obstarali novou jeskyni, aby měli Páni jeskyně co pánovat.

Je toho opět dost pro všechny a nezbývá, než abyste se do toho pustili.

Sansom

Dech draka III/98

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: Zdena Bouškova

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Těšínské papírny s.r.o.

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3 tel./fax: (02) 73 65 36

vydává sdružení Dech draka, P. O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 10. června 1998
Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Jakub Macek: Vítej domů, cizinče 3
Jan Dobiáš: Rytíř a sen 10

Z hlubin času
Pavel Houser: Cesta po dávném severu 25

Teorie
Jacek Brzeziński, Andrzej Miszkurka: Buď zdráva, vítězná bitvo! 30

Z domova 33

Listárna 39

Recenze 41

Battletech 46

Trumfy osudu 51

Moudrá sova 55

Dračí doupě
Michal Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ 57
Jiří Mlnařík: Temní pyroforové 62

Přílohy:
Jeskyně
Deset pečetí Giriadu I

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR. Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™, Visions™, Weatherlight™, Tempest™ a Stronghold™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

Dračí knihovna

Vítej domů, cizinče

Jakub Macek

Chybělo už jen pár dní do Vánoc a Chomoutov klokotal zimním životem. Kupci zdejší, přespolní, východňané i přímořští rozkládali na trzích své stánky, vykřikovali, smlouvali se služtičkami a paničkami, dýchali si na zmrzlé ruce a cinkali měšci. Koně s panskými povozy procházeli od jižní brány nahoru k rezidencím a vyfukovali páru. Mrzlo až praštělo, poprvé po deseti letech to vypadalo, že budou Vánoce na sněhu.

„Ryby! Kapři, štiky, parmy, líni, lepší jsou než tisíc sviní!" vyvolával prťavec v suknici zakrvácené rybí krví.

Paňmáma ve vysokém čepci (podle severské módy, jak jinak) se přehrabovala v hromadě ředkví.

Michelo se proplétal mezi trhovci a jejich ochrankami – dívali se na něj víc než podezřívavě a nebylo divu – a mířil do jedné ulice u chrámu Matky Boží.

Město se takřka nezměnilo za tři léta, co tu nebyl. Jen tak hezkou zimu tu snad ještě neviděl.

„Prstýnek s perlou, kouzelnej jak čiprda, na mý voči, kupte, pane dobrodruh! Ani nymfy v moři neznaj takový jemný perličky! Kupte svý holce, kupte!"

„Ne, dík, už mám," odbyl Michelo podezřelého jednookého zlatníka, kterému se houpal u pasu křivák.

Marina zrovna přerovnávala malované hrnky na polici, když vstoupil do hrnčířského krámku jejího otce. Nepoznala ho, přesně jak čekal. Zavřel nízké dveře, které znovu zazvonily o zvonek pověšený na futrech.

„Dobrý den. Přejete si?" zeptala se s okouzlujícím úsměvem. Trochu zestárla... ne, vyzrála. A zkrásněla. „Hrnce, hrnky, nočníky, to vše máme. Malované, prosté, s bílou i zelenou glazurou-"

„Dobrý den," přerušil ji.

Slova se jí zadrhla v hrdle. Tiše pohybovala rty. Až teď jí došlo, že tento muž...

„Micheli! Probůh... Já - já tě nepoznala!"

Michel se usmál. „Dobrý den, Mario."

Vypadal jinak, než jak si ho pamatovala. Už nevyhlížel jako chlapec, jako syn starého pekaře Hiltolína. Změnil se.

„Vypadáš jinak...," řekla tedy.

„Ty taky, Mario. Zestárli jsme o dlouhé tři roky. Přeběhlo to jako voda, ale stačili jsme zestárnout."

Měl pravdu. Stal se z něj muž, dospěl. Nesvědčil o tom jen hnědý plnovous, který mu zakryl tvář, vyprávěly o tom především drobounké vrásky okolo očí, ve kterých se psalo, že prožil, co jiní nestačí za celý život. Byl oblečen jako potulný verbíř a jeho oblek ještě sálal venkovním chladem. Hnědý plášť, dlouhý až k lýtkům a u krku sepjatý čtverhrannou sponou, kožený kabátec, v pase přepásaný a pošitý plíšky. Tak vypadali verbíři a dobrodruzi, cizinci, lupiči a svůdní minstrelové, co chodili v dolní čtvrti...

„Prošel jsem svět, Mario. Velký kus světa."

Dívala se na něj se směsicí obdivu a nedůvěry. Ale ten hlas přece jen patřil tomu veselému hezkému chlapci ze sousedství, Michelovi, který...

„Pojď, Micheli, ohřeji mléko, chceš? Zavřu krám, jen na chvíli... Musíš mi povyprávět!"

Zvon Matky Boží odzvánět jedenáctou a mráz vykreslil na okno další květinu.

Z hrnků se kouřilo a v kamnech praskalo dřevo. Michelo si odložil plášť a kabátec a dlouhý tesák, který předtím nebyl vidět. Měl docela fajnovou košili, špinavou, ale rozhodně víc než dobrou.

„Nevěříš, jak jsem se těšil, až spolu takhle budeme sedět, Mario... Víš, všechno, co je tady, se pro mě stalo jen snem, málem jsem nevěřil, že to vlastně existuje. No... vlastně – co je tu nového, jak se máš? Co se tu za ty roky stalo?"

Pokrčila rameny a usmála se. Byla z něj celá rozpačitá. „Tvůj strýc, když tě vyhodil, prodal nakonec váš dům. Teď tam bydlí Hrachovec, ten, co byl pekařským tovaryšem U Zelených u Dolního náměstí."

„Ten opuchlý náfuka?“ Michelo se usmál. Hrachovec byl pitomec a vážil jako obtěžkaná kráva. Půl města si z něj coby přerostlého dítěte kdysi dávno dělalo nevybíravu legraci a to ho poznamenalo asi na věčné časy.

„Přesně ten... A vloni tu ve dvorech vyhořela jedna stodola... a Kaltina, ta zrzka z ulice, si vzala předloni Marka z domu Od Zvonků a mají spolu děvčátko... a umřel starý Vobrun... Ale to jsou všechno takové věci... já nevím. Ale ty jsi viděl svět, povídej, kdes byl? Jak svět vypadá?“

Michelo se usmál. V tom úsměvu byl křik racků i šum letního deště.

„Prošel jsem svět od východu po severozápad, našel jsem si přátele, o jakých se mi nesnilo, viděl jsem nevídané... Před třemi lety, když jsem odešel z města, jsem odcestoval s obchodníky podél pobřeží na východ do Ulanu, to je město u jezera. Je krásné, jsou tam domy z červeného kamene a hory okolo, vysoké, se sněhem na vrcholcích. Ten netaje ani v létě, viděl jsem to...

Pak jsem šel ještě dál, do Cirkan Phlustev, šedého deštivého přístavu, odkud k nám přijíždějí lodě – tedy, do Chadonu přijíždějí, ne sem do vnitrozemí, samozřejmě, do našeho přístavu přijíždějí.

Spatřil jsem tam na východě pobořené věže Města měst, velkého Koldaru, který padl... byly v dálce, viděl jsem je z moře, je to prokletý kraj. Ale viděl jsem je.

A pak jsem přešel Roviny...“

Viděl řeku Olgur, matku řek, jak se říká u trpaslíků, lesy temné a světlé... vyprávěl a přeháněl, mnohdy zamlčel, co říci nechtěl. V očích mu zpíval třeskot nožů, jizva zarostlá vousem by mohla vykládat o knajpách zapadlých ztracených městeček a vsí. O ničem takovém ale nevyprávěl, bylo toho mnoho, nač chtěl zapomenout. Radost, že je doma, mu málem vháněla slzy do očí.

„A moře – jaké je? Jaké je moře, Micheli?“

„Moře je modré i šedé, někdy mírné a jindy divoké a kruté. U Chadonu, tady kousek od nás, jsou písečné pláže a mělké zátočiny, na západě v Přímoří se příboj tříští o vysoké bílé skály. Moře je krásné. Určitě ho jednou uvidíš, není daleko.“

„A je slané?“

„Slané? Spíš hořké než slané. Pálí a kouše do ran, když jsou čerstvé. Takové je moře.“

Když vyprávěl, rozhlížel se po obchůdku, který byl vměstnán pod jediný oblouk klenby přízemí nevelkého domu. Zdi voněly zelenou glazurou, domovem, klidem. Jak lákavý dokáže klid být!

„Ve světě je mnoho podivností, Mario. Divných stvůr a zvrhlostí... nevěřila bys, co země nosí.“

„Viděla jsem na trhu gryfa, z klece se sápal na lidi, co si ho zvenku prohlíželi."

„Já ho viděl bez klece, Mario."

„Bez klece?" V hlase jí zněl obdiv. Michelo se tvářil tak tvrdě a světácky, jak jen dokázal.

„Můj přítel Livrossi, čaroděj, o gryfech říká-"

Zamrkala. „Ty se přátelíš s čarodějem?" zeptala se se znepokojením rozkošně ženským. „Povídá se, že-"

„Hodně se toho o nich povídá. On tedy ještě není úplný čaroděj, on je... takový student, bude magistr, jak se říká mezi nimi. Jsou to zvláštní lidé, ale nemusí být špatní. Livrossi je skvělý, věř mi."

Když Michelo vstoupil branou do Chomoutova, jako by mu utekla půlka z toho, co nabyl. Pohled na roubené, k sobě nalepené domy, na kouřící komíny, na hrad Gradist a jeho sněhem poprášené věže a věžičky ho obral o chlad, který si vypěstoval. Teď, když seděl naproti Marie a srkal mléko, zdálo se mu, že mluví neohrabaně. Snad stokrát si představoval tyto chvíle, kdy bude povídat a vykládat, on, tvrďák a úplně jiný člověk... Nějak to nejde, cítil Michelo. Mariiny oči vrátily zpátky takového Michela, jakým vždy byl.

Změnil jsem se jen málo, přes všechno, co jsem viděl a zažil. Jen jsem ztratil kořeny, které mě poutaly k jednomu místu...

„A jsou ve světě Elfi? Jsou někde?"

Michelo se zasněně pousmál, když uslyšel tu otázku. „Jsou." Přivřel oči a spatřil koruny stromů. „Jsou ve světě Elfové, Mario. Viděl jsem z kopců jejich zemi, je na severu. Shalestia, kraj lesů bez podzimu." Taková je touha lidí: spatřit svět počátku, alespoň jeho stín. Zpěv Elfů prý je toho zrcadlem.

„A viděl jsi je? Jací jsou?"

„Jen jednou jsme je zahlédli. Mihnuli se na okraji stromů, čekali jsme na to celé dny... Lidé k nim nesmí, jen čarodějové, Mistři magie k nim chodí pro radu.

Ale Livrossi je viděl... Elfové se toulají daleko na jih, prý až sem, ale nikdo je nevidí, jak jsou tiší."

„Toulají se?" zašeptala s dětskou radostí.

„Prý. Livrossi je viděl, byli to poslové."

„A kam chodí takoví poslové?"

„K čarodějům a králům třeba. Já nevím... Ale zpívá se o nich mnoho, o Elfech. Slyšel jsem krásnou píseň.

Chadon byl kdysi městem Elfů. Byl bílý jako jejich Nartia."

Michelo sáhl do záňadří pro flétničku.

Kameny, déšť a vítr plní písně poutníků. Tvrdé pod hlavou, rozedrané nohy a vůně letního mračna jsou jejich chlebem, který zapíjejí tmou, samotou a zelenou trávou. O tom jsou písně pro tulákovu flétnu.

Michelo hrál a Maria mu jen málo rozuměla. Pro sebe se možná nezměnil, pro ni však ano.

„Ten dlouhý nůž dělal trpaslík, prohlédni si jej."

Maria vzala studený kov do rukou. Byl jemný, modrostříbrný a krutý. Co poznal? Mohl by mluvit?

Nitkovité runy na čepeli se krabatily, hranatá ruka sem vyryla snad prokletí, snad věnování.

Maria zbraň položila na stůl.

„Je to dar, dar od přítele," řekl Michelo.

„Aha."

„Má cenu dvou domů v Chomoutově."

Maria jen překvapeně zvedla obočí.

„Jsi tedy bohatý muž, Michelo?"

„Bohatý? Nevím. Asi ne. Nemám, co bych mít chtěl. Ale uživím se, to ano. Půl roku jsem teď pracoval jako jízdní posel vévody Daniela de Bolle. A předtím..."

Chtěl vyprávět dál, ale najednou cítil, že by měl přejít k tomu, proč vlastně přišel. Mezi ním a Mariou zavládlo náhle mlčení, které naplnilo vypité hrnky od mléka.

Maria vytušila, k čemu se Michelo odhodlává. Položila mu otázku, která ji začala pálit na jazyku a které se bála.

„Proč jsi se vlastně vrátil do Chomoutova, Michelo?"

Pokusil se o úsměv. Vousy to skryly.

„Slíbil jsem, že se vrátím, když jsem odjížděl." Hm. Co dál? „Že... že se vrátím a vezmu si tě, to jsem slíbil, pamatuješ?"

Nic neřekla, prstem kroužila po desce stolu.

„Vrátil jsem se." Položil na stůl prsten. Šedý tisícihranný kámen se v matném světle blyštivě zaleskl. „To pro tebe jsem prošel ten svět."

Podívala se na něj. Ne bez stopy smutku v očích.

„To nejde, Michelo. To přece nejde."

„Proč? Proč by to nešlo?"

„To, že jsi toho tolik viděl a zažil, přece ještě... Víš, změnili jsme se, oba. I když to tak možná chvilkami ani nechce vypadat... To nejde."

Michelo jí hleděl zpříma do očí, nechtěl uhnout pohledem. Věděl, že to není všechno. Maria to samozřejmě věděla také.

„Krásně se to poslouchalo, to tvé vyprávění, opravdu. Ale když sem tak vpadneš..."

„Slíbil jsem před třemi lety, že se vrátím a ty jsi slíbila, že na mě budeš čekat. To přece-"

„Vždyť jsme byli děti, Michelo. Děti."

„Děti? Já myslím, že ne, Mario... já věděl, co říkám." Možná byla přece jen jiná, než jakou si ji vysnil. Městská váhavost v ní pustila kořeny, říkal si.

„Jenže ty tři roky byly příliš, Michelo."

Všechno to najednou nějak umřelo. Utopilo se to ve vazké trapnosti, která je oba chytila okolo kotníků.

Michelo měl náhle chuť odejít, znovu utéct. Ale to nejde, říkal si vzápětí. Celou dobu na to čekám, to přece...

Věděla, co mu probíhá hlavou. Trápí-li se tvor, má přijít rána z milosti.

„Michelo... otec mě zaslíbil. Můj muž bude počestný měšťan z dobré rodiny. Úspěšný člověk." Sama pořádně nevěděla, proč to řekla. Pravda to byla jen napůl.

Michelo se díval na omrzlé okénko.

„Mám odejít?" zeptal se.

Neodpověděla. Co s takovým trapným tichem?

Sáhl po kabátci a plášti.

Vyšel ven do mrazu. Lidé chodili po ulicích Chomoutova. Bylo odpoledne. Zavřel za sebou dveře, za kterými nechával víc, než jen obchod s keramikou.

Kdo se poutníkem stal, zůstane jím. Těžko hledá cestu zpátky. To se zpívá v jedné hloupé písničce o tulácích. Michelo si na ní vzpomněl a tvářil se přinejmenším tak zasmušile, jak se cítil. Byl cizincem v rodném městě.

V kapse ho tlačil prsten. Upravil si opasek. V jedné hospodě u Jižní brány stále ještě čekal čaroděj Livrossi. Čarodějové se vyznají v životě.

ilustrace Martina Pilcerová

Rytíř a sen

Jan Dobiáš

Když padne tma, kam odchází
světlo našich dnů?
Dál oddaně nás provází
temnotou nočních snů.

Kůň ztěžka klopýtal po rozmoklé lesní cestě, jeho kopyta čvachtala v mazlavém jílu a ujížděla po osmekaných kamenech. Ze zplihlé hřívy mu crčely čůrky vody. Neustále pohazoval hlavou, stříhal ušima a podrážděně odfrkoval. Byl vyčerpaný dlouhou jízdou a kráčel čím dál pomaleji. Jeho pán ale nespěchal. Nebylo kam. Jenom se úžeji zahalil do nepromokavého pláště z voskovaného sukna a nechával na hřebci, ať si sám určuje tempo pochodu, dokud drží správný směr. Pouze tu a tam ho zlehka popleskal rukou v železné rukavici po napjaté šíji a zašeptal k němu pár zpěvavých slov, téměř zanikajících v hlasitém bubnování kapek v korunách. Ta slova zněla pohansky, muž však byl opravým vojákem víry. A tak se trmáceli tou nevlídnou nocí, dva poutníci bez domova, věrní služebníci kříže, rytíř a jeho kůň.

Náhle před nimi z černočerné tmy vyvstal pobořený plaňkový plot, doslova zářící bělostí sluncem a deštěm vyšisovaného dřeva. Zpola vyvrácená branka jako by je přímo zvala: „Ale prosím, pojďte dál."

A tak vstoupili.

Úzká pěšina je dovedla ke zchátralé budově z nahrubo tesaných kamenných kvádrů, porostlých mechem a lišejníkem, s nachýlenou střechou a ozdobnými věžičkami v rozích. Osvětlená okna v přízemí chránily tepané mříže. Horní patro bylo tmavé a bez života. HOSTINEC U LEBKY, hlásal oprýskaný vývěsní štít krvavě rudými písmeny.

Jezdec se svezl ze sedla, vystoupil po šesti sešlapaných stupních k zašlým dubovým vratům a opancéřovanou pěstí do nich zabušil.

„Kdo jsi?" ozval se drsný skřípavý hlas nad jeho hlavou.

Překvapeně vzhlédl a spatřil na zdi nade dveřmi přibitou beraní lebku. Pátravě si ho prohlížela a v jejích očních důlcích žhnuly dva malé plamínky jedovatě zeleného ohně.

„Jen unavený pocestný, co hledá přístřeší."

„Pak vejdi."

Těžké veřeje se pomalu otevřely. Rytířův hřebec znepokojeně zahrabal kopytem a sám zamířil tam, kde z mlžné clony deště nejasně vystupovaly rozmazané obrysy stájí. Válečník se za ním nerozhodně ohlédl.

„O koně neměj strach," řekla lebka, „o toho bude dobře postaráno. Zato tvůj plášť dávno přestal vzdorovat dešti a zbroj žere rez. Jen vejdi, osuš se, usedni k ohni, popij a povesel se, kdo ví, budeš-li k tomu mít ještě kdy příležitost?"

„Vskutku skvělá řeč," zabručel rytíř pod vousy, „na lebku," a rázně překročil práh.

Křídla vrat se za ním s ohlušujícím třesknutím okamžitě zabouchla a závora bez cizího přispění zapadla zpět na svoje místo. Vzápětí se vedle něj objevil přihrblý ryšavý skřet a přeuctivými poklonami ho začal vítat: „Jsem poctěn, pane, skutečně velice poctěn, tak vzácný a vznešený host jen zřídka navštíví můj dům."

„A jakýkoli jiný zřejmě jakbysmet," podotkl rytíř, těkaje pohledem po prázdném šenku.

„K vlastní škodě, pane," zazubil se krčmář, „mám nejlepší vinný sklep v kraji, na mou čest!"

Položil špinavou ruku s dlouhými zahnutými nehty hostu na předloktí a postrčil jej ke krbu.

„Posaď se sem. Dovolíš? Sundám ti plášť, potřebuje usušit. Mám přinést pečeni, nebo snad kuřátko? Polévku? Sýr?"

„Cokoli, hlavně rychle," odpověděl rytíř a natáhl dlouhé nohy v provlhlých škorních k sálajícímu ohni. Hostinský se odbelhal do kuchyně a válečník osaměl, ne ovšem na dlouho. Hrbáč byl vmžiku zpátky s jídlem i pohárem svařeného vína a opět začal hosta obletovat jako moucha hrnec medu.

„Poslužte si, pane, a máte-li jakékoli další přání, stačí je vyslovit. Než dopovíte, bude splněno. Smím vám otřít pancíř, aby mu snad vlhkost neublížila..."

„Ne, díky," odmítl kvapně rytíř, „je z oceli, nerozpustí se. Běž raději připravit ještě něco truňku," vtiskl muži do dlaně ohmatanou minci a přátelsky ho plácl po hrbu, „uvítal bych trochu samoty k rozjímání. Chápeš?"

„U večeře?" podivil se hostinský.

„Samozřejmě, tak je to vůbec nejlepší, pěkně nad plným talířem."

Krčmář odkulhal a host se mohl konečně v klidu pustit do jídla.

„Vaše pití, pane," bouchl před ním o stůl plný džbánek, sotvaže spolkl poslední sousto. Až jej zaraziło, jak tiše se k němu neohrabaný hostinský přikradl. Hned by na to ale jistě zapomněl, kdyby zároveň nezahlédl v rozvlněné hladině červeného vína odraz hrbáčovy tváře. Namísto ošklivého, ale přece jenom lidského obličeje, rámovaného rozčepýřeným houštím zrzavých vlasů, se v ní zrcadlila ohyzdná ještěří hlava s hluboko zapadlýma očima, dozadu ubíhajícím čelem a širokou tlamou plnou špičatých zubů, z níž visely provazce hustých slin.

„Mám vám připravit pokoj?"

„Raději ano," souhlasil host, „jsem již opravdu poněkud unaven, spím s otevřenýma očima a vidím věci..."

„Jistě, pane," zašklebil se hostinský, „to znám, moc dobře znám."

* * *

Rytíř seděl na úzkém lůžku vystlaném slámou. Jeho zbroj, pečlivě vysušená a otřená mastným hadříkem, ležela rozložená po podlaze a prošívaná kazajka se zbytkem šatů přehozená přes opěradlo židle. On sám byl pouze ve špinavě bílé plátěné košili a při mihotavém světle dohořívající svíce cídil mramorovým brouskem čepel svého meče.

Venku za oknem číhala tma a déšť.

Když skončil, sfoukl svíčku a se zbraní po boku ulehl. Jen chviličku pak upíral oči do stropu a nepřítomně si pohrával s růžencem na krku, než slabý vánek vklouzl špatně utěsněnou škvírou do pokoje a na pomalu klesající víčka se zlehka snesl sen.

* * *

„Hej! Pane, něco bych pro vás měl." Kramářův hlas zazněl nad vřavou rušného tržiště tak jasně, že rytíř skutečně zastavil. Jakmile však přehlédl nabízené zboží, odmítavě zavrtěl hlavou.

„Růžence a krucifixy, medailony svatých, zázračné masti, to je leda pro staré báby. Promiň, příteli."

„Jen se neukvapujte," zadržel ho kupčík, „tohle nejsou žádné obyčejné tretky, jaké dostanete jinde, ale skutečné relikvie. Přinesou vám štěstí a úspěch v každém konání."

„Tobě už přinesly?"

„Prozatím ne, to víte, Boží mlýny – melou pomalu, ale jistě. Podívejte na tyhle křížky, v každém z nich je vsazena kůstka z prstu svatého Jiří. Pro vojáka talisman jak dělaný."

„Byl by, ale nevěřím, že měl tolik prstů."

Trhovec se rozchechtal.

„Dobrá, koukám, že vás neošidím, máte pravdu, je to sprostý podvod. Jak jinak ale dnes přimět lidi, aby udělali dobrý skutek?"

„Jak jinak," souhlasil rytíř, „udělám tedy dobrý skutek, snad mi za něj tam nahoře odpustí nějaký ten špatný..." Náhle se však zarazil a jeho ruka sevřela drobný křížek visící mu na krku. „Počkat!" vykřikl vzrušeně, „tohle už se přece stalo!"

Udeřil blesk a tržiště ztichlo, jen vítr vířil prach a slámu mezi prázdnými stánky.

„Rytíři! Snící rytíři!" zaslechl tichý šepot u levého ucha. Zmateně se otočil, ale nikoho nezahlédl. Byl tu úplně sám. Až na ten záhadný hlas.

„Spěchej, spěchej! Není mnoho času," říkal, „smrt si nabrousila srp, oheň pod kotlem vzplanul a Ďábel vztahuje svůj spár. Křesťanská duše je v nebezpečí a jenom ty ji můžeš zachránit. Tak spěchej, spěchej na pomoc!"

Najednou vše zahalila tma a on zjistil, že stojí v uličce za hostincem, kde se ubytoval. Nervózně přecházel sem a tam. Čekal. Hluchoněmý pacholek mu přivedl koně. Válečník nasedl a pobídl jej do klusu.

Znovu zahřmělo.

Zvedl se prudký vichr a všechno kolem odnesl pryč.

V příští chvíli stál rytíř před otevřenou městskou branou. Byla nádherná noc s nebem plným hvězd a měsícem ze stříbra. Bezvětří. Ticho. Mrtvolný klid.

Strážní seděli na zemi, opření o rozevřené veřeje železem pobitých vrat, přilbice a štíty odložené stranou, zbraně mezi koleny. Klímali. Projíždějícímu cizinci nikdo z nich nevěnoval jediný ospalý pohled.

* * *

Hřebec klusal po rozježděné silnici a kusy bahna mu odletovaly od kopyt.

„Spěchej, rytíři, spěchej," sípěl naléhavě neviditelný našeptávač u jezdcova ucha, a ten zase nemilosrdně pobízel zpěněného oře, ačkoli věděl, že tudy již spolu prošli. Bál se vyslovit své pochybnosti. Bál se blesku, který vše ještě více zatemní.

Cesta ubíhala a nač předtím vynaložil řadu dní, to teď urazil během okamžiku. Lehce zvlněná travnatá pláň, občas trochu oživená nevelkým hájkem, přešla v pahorkatinu rozcuchaných kopců, z jejichž zjizvených těl trčela ostrá špičatá skaliska jako roztříštěné kosti vyhřezávající z otevřených ran. Stezka, dříve ozářená měsíčním svitem, se teď utápěla ve stínech a kůň začínal navzdory neustálému pobízení zpomalovat.

A právě tehdy z křoví u cesty zaburácel dunivý hlas: „Dál ani krok, drzý vetřelče, obrať se a zmiz odtud, sic bude zle!"

„Prrr!" přitáhl jezdec koni uzdu. „Kdo jsi, že mi chceš rozkazovat?"

„Jsem krutý obr Loktibrada, co každý den spořádá tři voly k obědu, spláchne sudem piva a stále nemá dost."

„Potom se tvá drzost vyrovná tvému apetitu, však já pojedu dál a ani tvůj bezedný břich mě nezastaví."

„Stůj, ještě jsi vše nezvěděl. Můj štít je bouřkový mrak, meč blesk a hrom mi slouží místo rohu."

„Jenomže obloha je čistá, bez mračen, tvůj meč ani štít mě nezastaví a hrom? Ten sotva komu ublíží."

„Stůj, ještě jsi vše nezvěděl. Kdo koutkem oka jen mě spatří, ten děsem obrátí se v prach."

„Protože tě ale nevidím, tvá hrozba připadá mi planá."

„Stůj, ještě jsi vše nezvěděl. Má pěst drtí skály a letitý dub vytrhnu dvěma prsty jako nic."

„Být skála nebo dub, hleděl bych se teď spasit útěkem, ale nejsem a tvé chvástání mě nezastraší," odbyl jej znovu rytíř, „tak vylez a bojuj, na obra se mi zdáš nějak příliš ostýchavý."

„Hned," odvětil obr, „ale to ti ještě musím říct..."

„Už nechci nic slyšet," rozlítil se válečník, „jdu si pro tebe."

Seskočil z koně a vrazil do houští, aby z něj vzápětí vyvlekl vřískajícího trpaslíka s hlásnou troubou z měděného plechu.

„Tak pojď, ty obře. Myslím, že pětadvacet by ti mohlo pomoci smrsknout se zpátky do patřičné velikosti."

Dřív než ale mohl svoji hrozbu splnit, přerušil jej zvonivý dívčí smích.

„Ne, pane, neubližujte mu, prosím."

Rytíř se překvapeně rozhlédl.

„A kdo jste? Nějaká obryně?"

Štíhlá postava v plášti s kápí vystoupila ze tmy. „Jsem jeho paní, to já mu poručila, aby vám provedl to malé uličnictví."

„Opravdu?" utrousil válečník pochybovačně, přesto však skřeta propustil. „Nuže, je váš, bylo by nespravedlivé trestat sluhu za rozmar jeho velitelky."

„Svatá pravda," souhlasila, naoko zkroušeně, „to spíš já bych zasloužila výprask. Doufám ale, že víte, jak se chovat k dámě, a nebudete tudíž požadovat, abych jej skutečně musila podstoupit."

„Dost!" zaúpělo to rytíři u ucha, „dost už toho planého tlachání. Není času nazbyt..."

Válečník potřásl hlavou.

„Odpusťte, paní, co jste to říkala? Nějak mi zvoní v uchu."

„Zvala jsem vás na pohár vína a něco malého k zakousnutí před další cestou, potom mi snad snáze odpustíte ten hloupý žert. Můj stan je nedaleko. Přijímáte?"

„V žádném případě! Slyšíš?! V žádném případě, povídám..."

„Ale samozřejmě, rád."

* * *

Dáma kráčela po vyšlapané pěšině mezi keři, rytíř, vedoucí koně, o krok za ní, a trpaslík, tn poskakoval chvíli tady, chvíli támhle, až nakonec zmizel docela.

„Půjdeme ještě daleko?" zeptal se válečník po nějaké době.

„Jen pár kroků," ujistila ho dívka. „Vy tento kraj příliš neznáte, že?"

„Ale ano, jsem tu podruhé."

„Ach tak."

„A vy? Žijete zde?"

„Proč?"

„Napadlo mne, jestli nebloudíme. Říkala jste, že tábořite docela blízko."

„Vždyť ano," prohlásila uraženě dáma, „hned tady, podívejte, můj stan."

„Stan?" zvolal překvapeně rytíř, „to je přece mohyla!" a strhl dívce kápi z hlavy.

Útlá cizinka se před ním se zachřestěním sesypala v hromádku vysušených kostí a její zvetšelý háv odtřepotal prudkým poryvem větru.

„Spokojen?" zasyčel výhružně ten prapodivný hlas. „Tak rychle pryč!"

Tentokrát válečník neměl námitek, chvatně nasedl, zabořil hřebci ostruhy do slabin a nenechal ho vydechnout, dokud se neocitli na místě, které nikdy předtím nespatřil.

Souvislá skalní stěna, strmá a nahoře rozeklaná, se zde majetnicky rozpínala od východu k západu, výhružně ceníc svoje zvětralé špičáky proti nočnímu nebi.

Chtěl-li pokračovat, musel vstoupit do těsného tunelu, odkud vzlínala vlhkost a hnilobný puch podzemí.

„Skutečně mám sejít tam dolů?" ptal se rytíř sám sebe.

„Ano!" odpověděl velitelsky nehmotný rádce.

„Ne!" promluvil omšelý balvan, ležící vedle hrozivého jícnu.

V mechem zarostlém kameni se otevřely dvě obrovské oči. „Ať tě to ani nenapadne, za těch devět století, co tu ležím, jsem neviděl, aby se z té díry někdo vrátil."

„A proč taky," ohradil se nahněvaný šepot, „cesta vede skrz!"

„A možná lepší, kdyby nevedla," oponoval balvan, „ptáci cvrlikají, že na druhé straně hor se za všechno platí tak draze, že nakonec nezůstane ani na holé živobytí. Dojdou-li peníze, vezmou, co máš, a když pak nemáš nic, i to ti vezmou. Já bych se tam nehnal," ukončil proslov dlouhým zívnutím, „bože, bože, to mluvení je tak vyčerpávající..."

„Třesky plesky, však uvidím," rozhodl jezdec a nasměroval hřebce k průchodu.

„Jak libo," zívl opět kámen, „ale brouci a žížaly povídají..."

„Ti toho tak vědí," zasmál se rytíř.

„Ani za mák," potvrdil hlas, ale kámen se již neozval.

* * *

Rytíř projel temným, smrdutým tunelem, opatrně vymotal rozzuřeného netopýra, který se mu uvnitř zapletl do vousů, a pátravým pohledem přelétl okolní krajinu, hlubokou mísu rozlehlého údolí, ozářeného světlem hvězd, rozetnutou třemi širokými průrvami a z protější strany ohraničenou tmavým hvozdem. Potom začal sjíždět dolů, klikatou úžlabinou, jejíž stěny mu zakryly výhled.

Teď musel nejprve přejít tři rokle. Přes každou z nich sice vedl most, ale přesně jak řekl balvan, nic zde nebylo zadarmo. U všech tří čekal nemilosrdný výběrčí mýta.

U prvního to byl mladík oděný do vlčí kůže.

„Stůj, poutníče," houkl, „než vkročíš na most, věz, že nikdo přes něj nepřejde, aniž by zaplatil."

Jezdec zarazil koně.

„A jakou cenu žádáš za přechod?"

„Tou cenou je pravá ruka," řekl vážně mýtný.

Tu rytíř tasil meč a uťal mu pravou ruku. „Zde máš, co jsi žádal," křikl a přejel most. Na druhé straně za sebou uslyšel strašlivé vytí a skučení, avšak ani se neohlédl a pospíchal dál, až dorazil k druhému mostu.

Tady číhal divoce vyhlížející muž oblečený do kůže medvěda.

„Stůj, poutníče, než vkročíš na most, věz, že nikdo přes něj nepřejde, aniž by zaplatil."

„A jakou cenu žádáš za přechod?"

„Tou cenou je levá ruka s paží k samému rameni."

Tu rytíř tasil meč a uťal muži levou paži. „Zde máš, co jsi žádal," křikl a přejel most. Na druhé straně za sebou uslyšel vzteklý řev a bručení, avšak ani se neohlédl a pospíchal dál, až dorazil k třetímu, poslednímu mostu, a zde jej zastavil stařec v kůži jelena, lebku s parožím místo přilby.

„Stůj, poutníče, než vkročíš na most, věz, že nikdo přes něj nepřejde, aniž by zaplatil."

„A jakou cenu žádáš za přechod?"

„Tou cenou je za živa vyřízlé lidské srdce."

Tu rytíř do třetice tasil meč, rozťal starci hruď, vyrval z ní jeho srdce a ještě bušící je hodil před něj do prachu. „Zde máš, co jsi žádal," křikl a přejel most. Na druhé straně za sebou uslyšel nářek laně a srdceryvný kolouší pláč, avšak ani se neohlédl a pospíchal dál, až před ním náhle vyrostl zámek z bílého mramoru, s vysokými vížkami, jejichž kopule ve tmě plály jasem ryzího zlata. Válečník však od toho divu lhostejně odvrátil tvář a chystal se jej minout, když tu vidí, jak se k němu loukou blíží jízdní průvod s krásnou rudovlasou dívkou v čele.

A již si ho paní všimla a posílá k němu herolda, aby zjistil jeho jméno. Ona sama je prý dcerou zdejšího pána a otcovým jménem ho zve do jejich sídla. Bujná ryzka pod ní netrpělivě tančí, zatímco všichni očekávají cizincovu odpověď a dvacet kavalírů čeká na sebenepatrnější náznak urážky v jeho slovech, jen aby mohli se zbraní v ruce dokázat svou oddanost té dámě.

Tentokrát by se bez rady i obešel, ale záhadný hlas zticha nezůstal a k tomu, co bylo beztak očividné, přidal varování: „Hlavně se střez sníst na zámku cokoli z masa, jinak si nepěkně zavaříš."

Zámecký pán právě seděl se svou družinou u hodovního stolu, pozval tedy hosta, ať se posadí po jeho pravici, kázal proň nalít číši vína a sám přisunul tác s pečeným srnčím hřbetem. Rytíř však měl na paměti upozornění, jehož se mu v té věci dostalo, a tak pouze pil a uždiboval chleba. Toho si ale hostitel brzy všiml a uraženě svraštil husté obočí.

„Věru, nezdá se, že bys choval přílišnou důvěru v mé pohostinství, pane. Považuješ nás snad za špinavá zvířata a proto je ti nevhod jíst s námi ze stejné mísy?"

A celý sál ztichl. Všechny uši napjatě očekávaly, co odpoví. Projeví se jako nezdvořák, kterého je třeba po zásluze ztrestat?

A tak rytíři nezbylo než okusit nabízeného pokrmu a tím rozptýlit starcův hněv; sotva však pozřel třetí sousto, vjel do hodovní síně na mohutném válečném oři šlechtic v šedé zbroji, plášti lemovaném medvědí kožešinou a přilbici zdobené jelením parožím. Pružně seskočil z koně a poklekl před místním pánem.

„Kníže," pravil pohnutým hlasem, „já, Jedvěd Vlkošedý, tě přicházím žádat o spravedlivý trest pro zločince, jenž se vetřel pod tvou střechu."

„S velkým zmatkem přijímám tvá slova, rytíři," odvětil zámecký pán, „a váhám, zda se neurazit pro takové osočování hostů v těchto zdech. Nuže, rychle rci: Kdo je tím zločincem a jaká má být jeho vina?"

„Je to ten, co ti sedí po pravici, kníže. On zabil mé tři bratry a jako by na tom nebylo dosti, pojedl maso z jejich těl!"

„Vskutku z vážného zločinu jsi nařkl mého hosta, nepříjemná věc pro něj i můj dům. Teď je na něm, jak se obhájí."

„Svým mečem se budu hájit," vykřikl rytíř a s obnaženou čepelí přeskočil stůl, „neb tento bastard lže, leda by jeho bratry byli vzteklý vlk, divoký medvěd a zlý jelen samotář!"

S těmi slovy ťal mečem do štítu muže v šedém, a ač stál proti němu prostovlasý a neměl jiné ochrany než svoji zbroj, získal zuřivostí a rychlostí v útoku převahu. Soupeř začal pomalu ustupovat. A uražený bojovník neumdléval, právě naopak. Bil se stále zběsileji, až pak jednou zvláště zdařilou ranou rozpoltil jeho štít vedví. Vlkošedý si jej přehodil na záda a vzal meč do obou rukou.

S řinčením ušlechtilé oceli se střetly jejich čepele. Poprvé. Podruhé. A potřetí nejsilněji. Odštípnuté úlomky kovu se rozlétly do všech stran a Snící rytíř prvně zakolísal. Únava zamíchala kartami a záhy on musel couvat, zatímco jej sok tísnil shora vedenými ranami, které mu hrozily roztít lebku.

Devět bylo těch ran, nežli se vyčerpaný šermíř vzchopil, s nečekanou hbitostí uskočil ráně desáté a rozmáchlým obloukem zaútočil na Jedvědův krk.

Hlava v přilbici udeřila do prkenné podlahy a z přeťatých tepen vystříkly rudé fontány krve.

Vtom znovu zavál čarovný vítr a hodovní síň, zámecký pán i jeho půvabná dcera zmizely v tmách, jež poté, co se rozplynuly, odhalily do nedohledna rozprostřené pole, zpustlé, zarostlé pýrem a zválené zvěří, nad nímž se v měsíčním svitu převalovaly bělavé chuchvalce mlhy.

Musel jsem usnout v sedle, jak jinak by to bylo možné, pomyslil si rytíř. V ruce však stále držel meč s čepelí zbrocenou krví a kůň byl vytřený dosucha a vyhřebelcovaný, jako by ho právě vyvedl ze stáje.

„Co teď?"

„Vpřed, Snící rytíři, vpřed," zavelel tichý našeptávač, „a za žádnou cenu se nesmíš ohlédnout! Měj to stále na paměti, ať se děje cokoli."

A hřebec vyrazil jako šíp vystřelený z luku a jeho hříva za ním vlála jak válečný praporec. Ani pták by mu nestačil. Přesto za sebou jezdec po chvíli zaslechl ponuře znějící vrzání dřevěných kol, nešťastný nářek a bezútěšný pláč. Tehdy potřetí neuposlechl šeptaných rad, ohlédl se a spatřil, kterak jej, ačkoli kůň pádí tryskem, pomalu míjí vznešený pohřební průvod.

Šest rytířů a šest zahalených dam vpředu, šest rytířů a šest zahalených dam vzadu, uprostřed vůz s rakví, na které leží černým závojem přikrytá jelení trofej.

A paní v černém, jedoucí za rakví, obrátila k němu svoji uslzenou tvář a ústy do krve rozkousanými žalem na něj křikla: „Ty vrahu!"

Nevěděl, co jí na to říci, a srdce mu sevřela lítost, vemlouvavý šepot ho ale ihned spěchal zbavit výčitek: „Netruchli nad tím, co jsi vykonal, nebylo v tom nic, co by ti nesloužilo ke cti."

„A to tvrdí kdo?"

„Přece ty."

„Kdo by taky jiný," usmál se hořce rytíř a nasadil koni ostruhy, „jeď, brachu, neloudej se!"

„Správně," jásal hlas, „vždyť ti, s nimiž jsi bojoval, byli jenom ztělesněním zlých kouzel, která bylo třeba zlomit. Tak zanech výčitek, nač ti mají svazovat nohy? Spěchej naplnit své poslání!"

Vskutku, Bůh mi odpusť, pomyslil si jezdec, ten chytráček se mi začíná líbit, jen by ho mohlo být trochu víc.

A sotvaže se takto zatvrdil, nechal průvod, rakev i plačící paní daleko za zády.

* * *

Pustá krajina kvapem ubíhala a z mlžného oparu nad obzorem počala hrozivě vystupovat temná hradba vzdáleného lesa.

„Tam je tvůj cíl," oznámil vzrušeně hlas, „tam je místo rozhodnutí, ale spěchej, svítání se blíží a tenhle příběh musí skončit ještě dnešní noci!"

A to už jej kůň donesl k prvním stromům, kde zprudka zastavil.

„Dobrý Bože," vydechl rytíř zděšeně.

Silné větve dubů a borovic se skláněly téměř k zemi pod vahou oběšenců, mírně se pohupujících v lehkém vánku. Kam jen oko dohlédlo, všude samá těla, čerstvá i zahnívající, nafouklé mrtvoly i kostlivci sotva držící pohromadě tu viseli jako nějaké bizarní ovoce a zamořovali vzduch puchem rozkladu.

„Přestaň otálet, rytíři," vytrhl jej rozčilený sykot u ucha z poděšeného ustrnutí, „těm nepomůžeš, raději hleď, ať sám nerozšíříš jejich řady, a ujížděj!"

* * *

Úzká křivolaká stezka ho vedla stále dál, do hloubi nočního hvozdu, a koňská kopyta po sobě zanechávala v rozměklé lesní půdě mělké otisky zvolna se plnící vodou.

„Rychleji, rychleji," pobízel naléhavý šepot, „svítání se blíží, bude čas!"

A byl to jediný zvuk, kromě tlumeného dusotu běžícího hřebce, který narušoval velebné ticho pod temnou klenbou větví, než se ozval ten výkřik.

Jezdec trhnutím uzdy zastavil koně. „Co to bylo?"

„Toho si nevšimej, jen bludní duchové tě chtějí vlákat do svých řad."

Výkřik se ozval znovu. Kůň znepokojeně zaržál a zahrabal kopytem.

„Tam někde je žena v nesnázích, má čest mi velí jít jí na pomoc!" zvolal rytíř, sjel z cesty do spleti lesního podrostu a poháněl koně směrem, z nějž přicházelo to naříkavé volání.

Opět se řítili tmou, jen tu a tam rozetnutou ostřím měsíčního paprsku, sloupovím stromů a trnité šlahouny křovisek se po nich sápaly jako vychrtlé ruce hladových žebráků. Světélkující oči je sledovaly, planouce záští. Tiché vrčení a skřeky dravých ptáků jim byly stále v patách.

Strach však měl příliš krátké nohy.

* * *

Nevelkou paseku pod převislou skálou zalévalo šikmé světlo luny a rytíř si s hrůzou uvědomil, jak rychle bledne obloha nad východním obzorem. Potom ale uviděl tu, jejíž křik ho sem dovedl, a rázem na vše zapomněl.

Stála tam, šaty z bílého hedvábí samý cár, nevěsta unesená přímo od oltáře, v obklíčení nočních stínů, znovu a znovu se marně snažící prorazit jejich kruh a uprchnout.

Válečný hřebec se divoce vzepjal, jezdec ho ale drtivým stiskem stehen přiměl k poslušnosti a tasil meč. Stínové postavy nechaly dívku na pokoji a rozlétly se mu

98

vstříc. Oči jak žhnoucí uhle, chřtány zející prázdnotou, spáry planoucí ohněm zmaru. Jejich řev bodal do uší a paráty rvaly železné pláty brnění jako mušelín. Jeden mu vyrazil z ruky štít, další strhl z hlavy přilbici, jiný zas utáhl kolem krku smyčku. Kůň šílený hrůzou zběsile vyhazoval, zatímco drápy démonů mu rozdíraly kůži břicha a šíje. Zbytečně se bojovník oháněl mečem, smrtonosné ostří jimi procházelo bez odporu, aniž způsobilo sebemenší zranění, zato jeho zbroj už barvila první krev.

„Bože, proč jsi mě opustil?!" zvolal zoufale k nebesům.

Naštěstí tu byl stále jeho nehmotný rádce a ten ho opustit nehodlal.

„Tady je každý meč k ničemu, synu, potřebuješ stříbro," poradil mu, „jedině dotek čistého stříbra dokáže zahnat tyto stvůry z hlubin pekelných."

Muž odhodil meč, zkrvavenou rukou sáhl po svém měšci a rozhodil kolem hrst stříbrných.

Strašlivý ryk otřásl lesem, zem se otevřela a vysoký modravý plamen vyšlehl ke hvězdám, aby vzápětí uhasl. Vzduch naplnil čpavý pach síry, který však rychle slábl a zanedlouho se úplně rozplynul v chladném povětří.

Rytíř sestoupil z koně a zachráněná dívka mu otevřela svoji náruč. V korunách stromů se rozezpívali ptáci.

„A teď se podívej, za koho ses bil," řekl hlas a válečník pohlédl do zrůzněné tváře odporné čarodějnice, jež k němu natahovala své vyschlé hnáty.

„Můj pane, má lásko," mumlala, jektajíc kančími kly, trčícími jí ze svraštělých úst, „jak ti jenom poděkuji, jak se ti odvděčím?"

„Zpěv ranních ptáčat zrušil kouzlo, ale ty jsi již ztracen."

Rytíř zaklel. „Ne, to ne! Tma dosud nepředala žezlo, slunce teprve procitá." Ze zrosené trávy sebral meč a vyhoupl se do sedla. „Kudy? Kam mám jít?"

„Jdi tam, kam odchází noc."

Jezdec popustil koni otěže. „Utíkej, příteli, slibuji, že už brzy si oba tak či onak odpočineme, ale teď už běž!"

„Počkej, miláčku," kvílela za ním čarodějnice výsměšně, „zůstaň! Snad se mě nebojíš?"

Rytíř však neslyšel ani její volání, ani její smích.

* * *

Řítil se lesem, jehož kouzlo mizelo v nenávratnu, a do srdce se mu vkrádala beznaděj. Cvrlikání vrabců ve větvích mu znělo jako vyzvánění umíráčku, když hnal koně mladou doubravou. Průzračným vzduchem časného jitra pluly dlouhé roztřepané útržky noční tmy. Příběh byl u konce dřív, než se stačil uzavřít.

Narazil na cestu, nad níž se převalovaly duchovité kotouče mlhy, a rozjel se po ní.

Světla přibývalo.

S výjimkou jednoho jediného místa, toho, k němuž směřoval. Tam panovala stále noc a nepravidelný plot svítil do tmy slonovinovou bělostí holých kostí.

„Možná přece není všechno ztraceno," připustil hlas, „ale koně nech tady, dál musíš sám."

Rytíř sesedl a napůl vyvrácenou brankou vstoupil do temnoty.

Pomalu došel ke schodišti z černého kamene, nad nímž se klenul vysoký portál, zdobený symboly času, zmaru a smrti. Na vrcholu jeho smělého oblouku byla přitlučena lidská lebka, z jejíchž očních důlků vycházela bodavá, mrtvolně zelenkavá zář.

„Dovnitř?" zeptal se bojovník.

„Ano, ale ne tudy. Jdi dozadu, kde jsou zdi porostlé břečťanem. Po tom se budeš moci vyšplhat k oknům."

„A co ona," kývl rytíř hlavou k lebce, „neprozradí mě?"

„Ta? Vždyť je to jen lebka."

„Proč tedy na mě tak kouká?" zabručel válečník mrzutě a vykročil po zarostlé pěšině, vedoucí kolem domu k hospodářským stavením. Lebka nad dveřmi jej sledovala pohledem plným nenávisti.

Za hranicemi vytyčenými kostlivým plotem již musel být dávno den. Zde však vládla hluboká noc. Všechna okna v celém domě byla tmavá a prázdná kromě toho, k němuž Snícího rytíře dovedlo pronikavé skřípění broušené oceli. Nalézalo se těsně u země a chránily je bytelné okenice. Teprve poté co vypáčil dýkou zrezivělou petlici, mohl nahlédnout do sklepení a poodhalit tak roušku tajemství. Ne náhodou na tomto místě tma tolik lpěla, nejspíš od pradávna patřilo zlu.

Tam dole, pod kamenným oltářem, ohlazeným dlouhými věky, po které jej pravidelně omývala krev obětí, se otvíral bezedný kráter, snad doupě nějakého draka, snad brána samého pekla. Zde v oblacích dýmu stál nad praskajícím ohněm kotel vroucí vody a hned vedle slizký šupinatý ještěr roztáčel těžký žulový brus.

„Spěchej," téměř vykřikl hlas, „voda v kotli bublá, čas téměř vypršel!"

A válečník spěchal, neboť cítil, že má pravdu.

Odložil těžké brnění i dlouhý meč, věděl, že jich více nebude zapotřebí, a po houževnatých šlahounech se vyšplhal nahoru, vytlučeným oknem se pak protáhl do studené chodby, kde nehořela žádná louč ani svíce či kahan, nic. Ale on světlo nepotřeboval. Tady už jednou byl.

Dotápal ke dveřím svého pokoje a zabušil na ně pěstí.

Poslání bylo u konce.

* * *

Rytíř otevřel oči. Opravdu někdo tloukl na dveře, nebo se mu to jenom zdálo?

Tiše vstal a sevřel v dlani jílec svého meče. Opatrně došel ke dveřím, promnul si levé ucho, otlačené, jak jím celou noc ležel na křížku růžence, a přitiskl je ke dřevu.

Šálí ho sluch? Jsou to skutečně čísi kradmé kroky na schodišti? A teď! Jako by někdo přerývaně dýchal přímo před prahem!

Závora zaskřípěla.

Válečník se rychle přitiskl zády k chladné stěně vedle dveří, meč napřažený k ráně.

S takřka nepostřehnutelným vrznutím pečlivě namazaných pantů vnikl do pokoje úzký proužek světla. Pootevřenými dveřmi se protáhla nejprve spárovitá ruka držící hrubou lojovou svíci, za ní krčmářova zrzavá hlava a vzápětí i shrbené tělo ve špinavé haleně a zástěře tuhé zaschlou krví.

V blikavém světle čadící svíčky se zablyštělo ostří sekery.

A meč dopadl.

Nadešel čas pro očistný oheň.

* * *

V prvních paprscích vycházejícího slunce seděl rytíř v sedle a sledoval, jak začarovaný hostinec podléhá zkáze.

S nehybnou tváří pozoroval šlehající jazyky a sloup dýmu stoupající k obloze. Do praštění hořících trámů si pobrukoval žalmy a navzdory štiplavému kouři a sálavému žáru vytrval až do konce, takže mohl, těsně před tím, nežli se krov v gejzíru jisker zhroutil, spatřit bestii, která na poslední chvíli opustila úkryt ve sklepení, aby se pokusila uniknout. Neodvážila se však vystoupit na denní světlo a raději zalezla zpět do pekla hučících plamenů, patrně ji děsilo mnohem víc než smrt.

Pozdě odpoledne rytíř pokračoval ve své bludné pouti a za sebou nechal jen doutnající spáleniště.

ilustrace David Spáčil

Cesta po dávném severu

(dokončení)

Pavel Houser

Když byla řeč o cestě a příběhu, zkusím nyní alespoň rámcově vymezit něco, co by se snad s určitou nadsázkou dalo označit za obecné rysy mytologie, charakter příběhu a místo lidí v něm.

Podle mého mínění je v mýtech zpravidla ve velice silné míře přítomen dualismus (ovšem nabízí se otázka, v čem není, že, takže jsem nejspíš vyslovil pouze další frázi). Je to vidět na dvou rysech mytického příběhu, který zachoval i profesor Tolkien, a sice na sestupném a vzestupném běhu světa.

Uvedu nejprve příklad z řecké mytologie. Jakkoliv je pro ni typická silná vazba na minulost a přesvědčení o sestupném charakteru světa (úpadek od Zlatého věku, přes Stříbrný, Bronzový, až po nejhorší věk Železný), obsahuje současně i představu zcela opačnou a to je prapůvodní vzestup celého světa z Chaosu a postupné utváření nebe, země i dalších „pevných bodů".

Sestupný běh světa vyplývá z celkem přirozené představy, že jenom vyšší může vytvářet nižší, tedy něco, co lze přirovnat k ztrátám, k nimž dochází v průběhu jakékoliv záměnné operace. žádná přeměna neprobíhá se stoprocentní účinností, protože tu máme termodynamické zákony o entropii... Ne, dost, to by se nám poezie rychle rozplynula před očima v šedi vzorečků.

Srovnejme si ale Tolkienovo neustálé šednutí světa s představou Řeků a paralely jsou víceméně zřejmé. [16]

Mohlo by se zdát, že logickým důsledkem představ o současně probíhajícím sestupu i vzestupu světa povedou nakonec k pojetí cyklického času (např. různá převtělování), ale není tomu obvykle tak, alespoň antické ani křesťanské myšlení tyto prvky nijak nezdůrazňuje. [17] Ani v mýtech germánských toto nenalézáme. Ragnarok není zánikem světa, který se bude moci kdykoliv opakovat (tento motiv používá František Novotný v jinak podle mého názoru vynikajícím románu *Dlouhý den Valhaly*), ale získává v islandských ságách téměř charakter křesťanského Posledního soudu. Snad pouze jedna fyzikální poznámka: prakticky neexistují žádné vratné jevy, respektive jevy vratné za totožných podmínek.

Tímto jsou našemu dnešnímu myšlení germánské mýty poměrně blízké, i když je samozřejmě otázka, nakolik je nám známá verze severské mytologie už ovlivněná křesťanstvím. Každopádně je poměrně jasně vymezeno dobro i zlo coby abstraktní pojmy (což nepovažuji za přednost ani za primitivnost, ale prostě za doklad určitého způsobu myšlení – na druhé straně pro poezii to není záležitost jakkoliv relevantní)), i když v tomto případě se jedná spíše o rozpor řádu a chaosu. Tyto principy ovšem nejsou ztotožněny přímo s jednotlivými jednajícími postavami. Tak Odin udržuje svět v neustálém boji proti mocnostem zmaru, ale sám svými činy také šíří válku, zlo a rozvrat, jeho boj za udržení světa je zároveň i bojem proti světu.

Pro mýtus je typická představa kouzla, které je v podobě jakési zázračné substance v různé intenzitě přítomné v přírodě. Křesťanství naopak považuje hvězdy za mrtvé předměty a domnívá se, že celá příroda je tady vlastně kvůli člověku. Je to typické protipřírodní náboženství (přičemž tuto tendenci ještě zesilují pozdější myšlenková hnutí jako osvícenství).

Je samozřejmě pravda, že je zásadní rozdíl mezi obdivem k přírodě a jejímu uctívání, zvlášť, když toto mohlo nabýt často podob spíše démonických (i když lidské oběti přinášeli staří Germáni jen výjimečně). Možná dokonce, že v období pohanství lidé přírodu nijak nemilovali, ale spíše byl celý vztah podmíněn vypočítavostí. To nedokážu posoudit. [18]

Přesto ale rozhodně nelze přehlédnout jistou spřízněnost mezi pohanským uctíváním hvězd a stromů a mezi Earendilem a Laurelinem na straně druhé. Ve fantasy má každý pořádný hrdina na čele hvězdu, i když to nemusí být na první pohled patrné a hvězda se může rozhořet jasným světlem až v rozhodujícím okamžiku zápletky. J. R. R. Tolkien měl pak speciálně silný vztah ke stromům.

Připomněl bych, že oblíbenou praxí křesťanských misionářů a pozdějších světců bylo právě kácení posvátných hájů. Není divu, že se svým obdivem k mýtu se mnozí jeho zastánci z řad křesťanů dostávají do určitých rozporů se současnou protestanskou i katolickou teologií. Konec konců, tato vsuvka nás ale nemusí příliš zajímat, jde nám o poezii a ne o nějaké teologické bláboly. [19]

* * *

Blížíme se pomalu k závěru naší cesty. Zastavme se tedy ještě u něčeho, co jsme snad přeskočili. Tou první věcí jsou ty nejpřitažlivější bytosti celé Faerie, elfové.

Jsou tak typičtí, že mnohdy splývá označení Faerie s jménem Elfie (třebaže podle Eddy je Alfheim jenom jedním z devíti světů), stejně tak, jako se občas ztotožňuje „elves" a „fairies".

Objevují se současně v mýtech keltských (speciálně irských, kde bychom je mohli najít kromě svého obvyklého jména snad i pod jménem Danaové a Sidhové) a germánských. Ti Tolkienovi mají blíže k těm keltským, alespoň když si vzpomenu na legendu o Finole. [20]

Elfové severských ság spíše korespondují s těmi, jaké popsal Anderson ve *Zlomeném meči* (podle mého obsahuje tato kniha okouzlení Faerií ve stejné míře jako Tolkien, i když je to krása a poezie drsnější, více padnoucí k mé představě Severu).

Nerad bych zapomněl také na Howardovu povídku Dcera Pána mrazu, která byla napsána dávno před vydáním Pána prstenů. Ve výčtu „severské fantasy" by rozhodně neměla chybět, třebaže Howard se omezil na snad jedinou povídku mezi Asgardem a Vanheimem. Jinak byl spíše fascinován Pikty.

A samozřejmě je třeba zmínit i Brinovy oživlé Ásy, kteří obracejí běh druhé světové války v povídce *Thor versus Kapitán Amerika*. Roli největšího „kladáka" zde, podobně jako v *Dlouhém dni Valhaly*, hraje „původně" zlý Loki, který Ásy zradil. A stejně tak je to v Reyově *Dni obrů*, kde jen závěr trpí tím, že Ragnarok rozhodne použití atomových zbraní.

A co je ještě ve Faerii kromě elfů?

Meče a prsteny, šumění vod, slunce, měsíc i hvězdy, lesk i třpyt sněhových vloček, hory i pobřeží, princezny a draci, kouzla, která se nepočítají pomocí tabulek magenergie, stromy i květy a i mlha a noc je tam jiná. Vše je barevné, vše se třpytí, ale nebodá svým jasem do očí. Kdo má štěstí, přinese si nazpět malou hvězdičku, a kdo má ještě větší štěstí, za ním se brány nezavřou a snová říše jej nevyprovodí ze svých bran.

Je to kouzelná země, ale my se z ní teď ještě musíme vrátit. Třeba ale jednou... [21]

A tak nám zbývá už jen skutečný sestup a pád, snad přeci jen nutný pro každé pořádné vyprávění. Jak plynul čas, sestupoval příběh z výšin Asgardu až k obyčejným lidem, což je dobře patrný úpadek.

Cesta vedla nezadržitelně od Vědminy písně až k Písni o Nibelunzích, která posléze inspirovala i Wagnera k Prstenu Nibelungů (přímá spojitost s Tolkienovými Prsteny ovšem existuje sotva). Od Odina, který první spáchal vraždu ve světě, až k historickým postavám (hunský král Atila), od draků, obrů a elfů až k intrikujícím lidem, kteří v tomto tragickém příběhu dokáží vykonat neuvěřitelně podlé skutky a pak s hlavou vzhůru za ně nést strašlivou odplatu v síni krále Etzela, ve světě topícím se nikoliv v krvi Ragnaroku, ale výhradně v krvi lidí.

Pro žárlivost a nenávist dvou žen se hroutí říše Burgundů a všech se zmocňuje jedno velké krvavé šílenství.

Spolu s tím se mění i vnější forma poezie, aliterace přechází na rýmovaný víceméně sylabotonický verš. A dál naše cesta vést nemá kam:

Nepovím vám už více,
co se pak událo.
Vím jen, že nad mrtvými
plakalo nemálo
panošů, pánů, paní,
kdekdo je oplakal.
A takto končí příběh
Nibelungů i jejich žal.

Poznámky a odkazy:

[16]: Brentjesova představa, že Zlatý věk je nějaké reálně existující období v dějinách, které lze ztotožnit s beztřídní společností (kterýžto názor uvedený autor razil v knize *Zlatý věk lidstva*) je až příliš poplatný marxismu. Stejně tak už dnes teologie obvykle křesťanský ráj neztotožňuje s nějakou konkrétní historickou dobou. Nicméně představu pádu světa můžeme snadno nalézt i v Indii. Védy předpokládají, že dnes trvá Kalijuga, Černý věk. Přesvědčení, že dříve byl svět a úděl

člověka v něm lepší, ale „pak se stalo cosi, co se stát nemělo", je rozšířené téměř univerzálně. Možná vše souvisí s individuální touhou po stavu před narozením.

[17]: Představa periodických zániků celého světa byla rozšířena ve starověké Indii a v předkolumbovském Mexiku. Toltékové, Chichimekové i Aztékové nazývali tyto cykly „Slunce" a věřili, že každý svět vždy skončí vychýlením rovnováhy ve prospěch nějakého z živlů. Monografii o Aztécích stejnejmenného názvu napsal kromě jiných G. Vailant.

Cykličností času se zabýval zejména M. Eliade v *Mýtu o věčném návratu*, dále pak Nietzsche ve *Vůli k moci*. Co se týče estetizujícího přístupu, nejsou ale tyto práce na něj zaměřeny.

[18]: Vrcholem tohoto pojetí jsou indické upanišady, které přímo učí, že bohové jsou podřízeni prováděnému rituálu a že tudíž kněží jsou víceméně těmi nejmocnějšími bytostmi v celém vesmíru.

[19]: Mnohé teze, ať už implicitně nebo expolicitně vyplývající z beletristických i teoretických děl C. S. Lewise a J. R. R. Tolkiena odsoudil Tresmontat v *Základních pojmech křestanské metafyziky*, Bartl v *Základech protestanské teologie*, Neubauerův vztak k mytologii zase Hejdánek v knize *Filosofie a víra*.

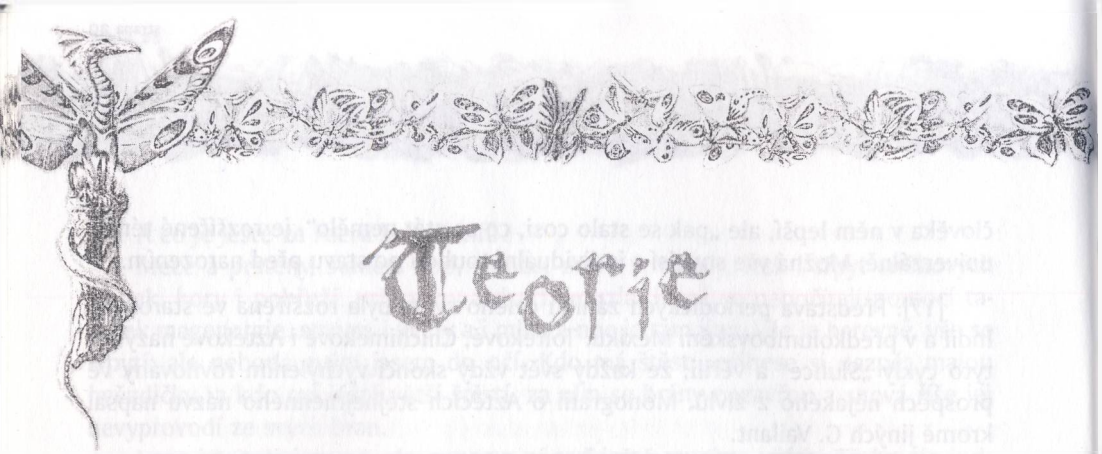
Ačkoliv uvedení autoři příliš nesouhlasí ani mezi sebou, vytýkají Tolkienovi a Lewisovi hlavně orientaci na předmětné myšlení. Křesťanství je v tomto pojetí k mýtu v nepřátelském poměru a naopak je potřeba budovat ho v souladu s nesubstančními filozofiemi tohoto století, v protikladu k jakékoliv metafyzice („modlám"). To už je ovšem jenom filosofická potyčka a poezie je přece jenom zajímavější a hlavně krásnější.

G. K. Chesterton se v práci věnované svatému Františkovi nicméně pokusil vysvětlit tyto rozpory. Křesťanství se dle jeho názoru od přírody odvracelo právě proto, že její uctívání v pohanství bylo už padlé. Obloha se proměnila v jednotlivé erotické příběhy, posvátné studánky na místa, kde byli lidé mučeni a popravováni.

[20]: Báje je vyprávěna v Hulpachově knize Ossianův návrat, která je víceméně převyprávěnou irskou mytologií. Právě z této legendy je silně cítit ono tolkienovské šednutí světa, čirý smutek, nostalgie a úděl těch, jejichž čas minul. Finola nicméně nebyla elfka, patřila k Danaům, bohům poražených prvními lidmi. A nakonec skončila jako labuť. Ale, ač tyto řádky mohou lehce působit dost zmateně, legenda rozhodně stojí za přečtení.

[21]: „Mytický čas je agregátem poměrně dosti volně kombinovaných událostí, ... jež se ale mohou vracet a tak stávat znovu přítomnými. To je možné jen proto, že to jsou praudálosti, tedy archetypické události." L. Hejdánek: *Filosofie a víra*.

ilustrace David Spáčil



Buď zdráva, vítězná bitvo!

(3. část)

Jacek Brzeziński, Andrzej Miszkurka

BOLEST, ÚNAVA, STRACH – jsou to nerozluční společníci každého bojovníka. Bez nich nebude vzhled bitvy nikdy skutečný. Co tedy máme udělat? Píchat hráče po každém úspěšném zásahu kružítkem? Přikázat jim několikrát oběhnout dům? Nebo na ně poslat kámoše z hospody, aby jim nahnal strach? No, když se nad tím pořádně zamyslíme, nejsou to až tak špatné nápady. Horší bude, rozhodnou-li se hráči oplatit ti stejným způsobem – vždyť hraješ všechny nepřátele a netvory a oni také cítí bolest... A tak tedy vážně – může jít o mnohem vážnější činitele, než jsou vlastnosti postavy nebo zbraně, kterou postava používá. Je tomu tak proto, že tyto faktory velmi často rozhodují o osudu bitvy. Dobrý PJ je dokáže úspěšně využít jako nástroj kontroly chování hrdinů. Popisuje hráčům, co cítí jejich postavy, jak silné jsou to dojmy. Zpočátku si obvykle vynucuje odpovídající reakce (vždyť nikdo z nás nemá rád, když musí utíkat) – hráči se bohužel ne vždy chovají tak, jak by se zachovali jimi vedení hrdinové. Proč by se Rafalek, sedící za stolem a pojídající chipsy, měl bát dotírajícího goblina? Pro někoho, kdo nikdy nic takového nezažil a kromě toho právě myslí na poslední díl „Transformers", je to jen vymyšlené nebezpečí. Postoje se mění teprve po nějaké době – vyžaduje to značnou zaangažovanost a zkušenosti s hrou. Hráč se téměř ztotožní se svou postavou, snaží se cítit, myslet a jednat jako ona – i když to není výhodné. Mezi úlohy PJ patří všímat

si takového chování a náležitě ho ocenit – přirozené chování by mělo být odměňováno mnohem více než např. zabíjení nestvůr. Bude to hráče podněcovat k ještě většímu úsilí a angažovanosti.

Několik jednoduchých příkladů pro ty, co mají delší vedení.

* Velmi často může být úder, který není příliš nebezpečný, tak bolestivý, že vyřadí z boje i největšího tvrďáka. Kopnutí do rozkroku, ledvin, na solar plexus apod. nepřipraví hrdinu o mnoho životů, ale stejně mu znemožní účast v boji nejméně na několik kol (pokud jsi někdy zažil něco podobného, určitě s námi souhlasíš). Pravidla hry zřídka předpokládají takovou situaci, takže všechno záleží na tvém instinktu.

* Motiv bolesti je možné využít ještě jiným způsobem – není třeba hned mlátit hrdinu do citlivých míst. Představme si třeba takovouto situaci: Hrdina potká nepřítele z minulosti. Tehdejší setkání jen o vlásek neskončilo jeho smrtí. Utrpení a bolest, které tehdy zažil, navždy zůstaly v jeho vzpomínkách. Teď, když svému nepříteli stojí tváří v tvář, paměť mu podsouvá obrazy z minulosti a strach, který nemůže ovládnout, ho paralyzuje a brání mu v jakémkoliv jednání.

Pamatuj, že toto pravidlo platí pro obě strany – postavy, které vedeš ty, musí reagovat stejným způsobem. Také ony cítí bolest, bojí se a nemají nevyčerpatelné zásoby energie.

ZDA A JAK OVLIVŇOVAT VÝVOJ POTYČKY. Dokonce i tehdy, když se před hrou připravuješ, existuje riziko, že tebou stvořený nepřítel se ukáže silnější (nebo naopak výrazně slabší) než hrdinové. V prvním i v druhém případě budeš muset „podvádět". Ano, ano, neboj se toho slova. Většinou budeš muset s hráči trochu manipulovat. A proč bys to měl dělat? Nejsi příliš bystrý, kamaráde. Prostě proto, že silnější protivník by je všechny pozabíjel. To samozřejmě můžeš dovolit, zvláště udělali-li hráči nějakou hloupost a sami srážku způsobili, ale ne v případě, kdy hlavním viníkem jsi ty, protože jsi jim nedal žádnou možnost bitvě se vyhnout. Příliš slabí protivníci ale také nejsou nejlepší. Hráči pak mohou být příliš sebevědomí, což může mít časem negativní vliv na dobrodružství i jejich postavy. Příliš mnoho suverenity a falešná víra ve vlastní schopnosti vedou k tomu, že začnou být neopatrní a nakonec udělají nějakou osudnou chybu. Takže se postarej, aby nepřátelé vypadali velmi nebezpečně, i když takoví nejsou.

Tohle všechno zní moc pěkně. Ne každý ale ví, v čem má tento „podvod" spočívat. Neboj se, nejsi první, kdo musí řešit takový problém. Naši bratři za velkou louží přemýšleli, přemýšleli, až na to nakonec přišli. Budeš muset házet kostkami tak, aby hráči neviděli výsledek. Tak získáš úplnou kontrolu nad průběhem bitvy. Snaž se udržet napětí tím, že vedeš skutečný boj až do chvíle, kdy hráčům značně klesnou životy. Příliš silní nepřátelé se mohou „utnout" častěji, než by odpovídalo realitě. Slabší budou v boji úspěšnější, než by odpovídalo jejich schopnostem.

Jestliže použiješ tuto metodu, povedeš každý boj podle svého uvážení – a dokonce i podle předem naplánovaného scénáře. Samozřejmě je třeba dělat to tak šikovně, aby výsledný efekt byl co nejpřirozenější a nejpřesvědčivější. V hlavách hráčů se ani na okamžik nesmí objevit podezření, že něco není v pořádku.

Co je s tebou? Že bys měl výčitky svědomí? Pamatuj, že dobrý PJ není jen ten, který je vždy připravený. Jiné potěšující vlastnosti jsou bezohlednost a mazanost. Jen tehdy, když budeš vychytralejší a brutálnější než hráči, se ti je podaří ovládnout. No! To už je lepší. Utři si slzy a dej se do práce.

Pokud si zapíšeš všechny hodnoty vlastností hráčů, aby ses jich pak nemusel pořád ptát, bude pro tebe mnohem snadnější uvést všechny předchozí rady v život. Vždy budeš vědět, který z hráčů má kouzelnou zbraň a představuje nebezpečí pro nestvůru. Budeš moci otestovat postřeh hráčů, aniž bys je o tom zároveň informoval.

Pamatuj si, že nejen hrdinové svádějí občas několik bitev během několika dní. Vyrovnání šancí je také možné dosáhnout snížením hodnot vlastností nepřátel, vezmeme-li v úvahu, že i oni se nedávno zúčastnili nějakého jiného střetnutí.

SKRYTÁ VYTRVALOST. Jedním ze způsobů, jak boj učinit ještě více vzrušujícím, je utajení vytrvalosti hrdinů. Hráči ji nemají jako jiné vlastnosti zapsanou v osobním deníku. Hodnotu této vlastnosti zná jen PJ. Jestliže následkem utržených zranění nebo únavy hodnota vytrvalosti klesne, má PJ hráči popsat jen stav (např. necítíš se na to, abys vydržel další takový úder; vlkodlačí drápy se ti zatínají do těla; rána sice krvácí, ale nevypadá nijak vážně), v jakém se jeho postava nachází – číselné hodnoty si ponechá výhradně pro sebe.

To je už nejspíš všechno. Pokud jsi vydržel až do konce, můžeš se považovat za šťastlivce – všichni nepřátelé sehrávají potupnou roli, Pánové jeskyně se skryli v závětří domova na útěku před rozběsněnými hráči, kteří je po celém městě honí s kružítky v rukou, a nejvytrvalejší čtenáři usnuli.

PO HODINĚ NULA

Ufff...Máš za sebou další bitvu. Před tvýma očima se míhají obrazy bojů jako v kaleidoskopu, přestože od konce setkání uplynulo již několik hodin. Jen těžko zadržuješ smích při vzpomínce na Yossu, utíkajícího před dvěma gobliny. Nedůvěřivý výraz na Artmarově tváři (Artmarova poznámka – já jsem tam opravdu nebyl) *tě bude bavit ještě nejméně dva týdny. Frajeři. Mysleli si, že z tebe zase udělají pitomce. Byli celí nedočkaví. Dobrý PJ není jen připravený PJ. Musíš být ale stále ostražitý – před sebou máš další potyčky. Stejné triky nelze použít dvakrát, takže již dnes musíš začít s vymýšlením novinek.*

Hodně úspěchů!

přeložila Zuzana Hanešková

Deset pečetí Giriadu

Zbyněk „Bezi“ Holub

Toto dobrodružství je určeno pro družinu od 3. do 6. úrovně.
Může se udát během nějakého delšího putování opuštěnou krajinou.

Legenda

Mnoho času již uplynulo od dob, kdy v místech, kterými se družina ubírá, vzkvétalo poklidné království Kontura, jemuž vládl dobrý král Nanbel (Něžný pohled).

Byla to malá a mírumilovná zem. Jednoho dne však do této země přišel muž jménem Mizlach. Král jej pozval na svůj královský hrad Giriad a od těch časů se zde děly podivné a temné věci.

Lidé si tehdy začali vyprávět o krutých obětech temným silám a o vzývání černé magie. Království ovládl strach a obyvatelstvo jej počalo hromadně opouštět. Za těch hrozných časů přijal Nanbel nové jméno Darwog, což v konturštině znamená Temné oči. Toto jméno získal za krutý a nelítostný pohled svých očí.

V časech této hrůzovlády zavítalo do Kontury deset moudrých mužů z Arčoku. Vešli do bran Giriadu a žádný smrtelník je již nikdy neuzřel. Byli to členové vznešeného spolku Světla a přišli v přesvědčení, že zvrátí svého bývalého učedníka Mizlacha zpět k dobru. Mizlach své učitele vřele uvítal a připravil jim bohatou hostinu, během které je ujistil o své nápravě. K přípitku na tento slib použil začarovaného vína, které k této příležitosti přichystal. Kouzlo bylo příliš silné a mudrci jej neodhalili. Upadli v hluboký spánek, během něhož jim Mizlach odňal duše a ty zaklel v kouzelné svitky. Těla pak obětoval temnotám.

Duše moudrých mužů byly důležitou složkou pro tvorbu deseti mluvících svitků. Mizlach chtěl jejich prostřednictvím studovat černou magii, aniž by se stal jejím otrokem. Zároveň by svitky vytvořily kouzelné pole, dávající mu moc nad celým Giriadem a navíc i přehled o veškerém zdejším dění.

To vše by se podařilo, nebýt šíleného alchymisty Filo Vykuka, žijícího v horním patře Giriadu. Mizlach požádal Fila, aby mu podle tajného receptu a za tučnou odměnu zhotovil speciální pečetní vosk. Filo však nebyl tak hloupý, jak si čaroděj myslel. Bylo mu podezřelé, na co může Mizlach tolik vosku potřebovat. Navíc z jedné staré knihy vyčetl, na co takový vosk používali zlí černokněžníci na západě. V téže knize byla popsána i obrana proti takovýmto kouzlům. Filo do vosku přimíchal speciální složku, která zrušila komunikační schopnost svitků. Potom zhotovil sadu Osvobozujícího lektvaru. Ten odstraňuje neblahé účinky, které mohou vzniknout při poškození pečetí. Tímto lektvarem se chtěl chránit v případě, že by musel proti Mizlachovi bojovat. Navíc když byl Giriad proklet, ukryl několik jeho flakónků na různých tajných místech hradu, pro potřeby těch, kteří by chtěli prokletí zrušit. On sám je silně zaněprázdněn bádáním a nemá tedy na takovéto věci čas.

Nic netušící Mizlach svitky zapečetil (do každé pečetě vtiskl svůj znak – kozlí hlavu v ohnivém kruhu). Potom je uložil na polici, kde měly spočívat 3 týdny v klidu.

Použít je však již nestačil. Podcenil totiž učenlivost krále a doplatil na tutéž léčku, kterou přichystal mužům z Arčoku. Zatímco se Mizlach věnoval výrobě svitků, studoval Darwog staré zakázané texty. Darwog byl dobrým žákem a brzy sám vyvolal zlo, o jakém se Mizlachovi ani nesnilo. Tehdy král přichystal menší oslavu na počest Mizlachových narozenin, během které proměnil nic netušícího čaroděje v krysu. Měnící se stařec však stačil proklít krále i jeho sídlo. Tím odsoudil Darwoga – a spolu s ním i všechny v Giriadu žijící živé bytosti – k věčnému bídnému životu, který je možné ukončit pouze násilnou smrtí.

Zatímco v reálném světě Giriad již dávno zchátral, tak v této dimenzi zůstal zcela nezměněn. Jednou za čas se skutečný svět protne s Darwogovou dimenzí. Nachází-li se v ten okamžik někdo v blízkosti ruin, může uvíznout v časové smyčce. Darwog doufá, že se mu pomocí obětí, spáchaných na těchto zbloudilcích, podaří kletbu zrušit a že potom vybuduje nové, ještě mocnější království.

O svitcích mu Mizlach prozradil jen to, že mají moc mluvit s temnotami. Král to zkoušel, ale ony nefungovaly. Proto se rozhodl, že je zničí. V tom mu zabránil Filo Vykuk, který jej požádal o jejich zapůjčení – prý by v nich mohl být nějaký mocný démon. Král mu vyhověl, ale pro jistotu mu jich zapůjčil jen 5 – co kdyby tam doopravdy nějaký démon byl a Filo by ho proti němu použil? Navíc dal alchymistu střežit svému příteli – vlkodlakovi Ortlafovi. Ze zbývajících svitků uložil 4 do pokladnice a pátý, poslední, se pokusil prozkoumat sám. Nemělo to však valný úspěch a brzy jej to omrzelo.

Filo se zatím pustil do výroby kopií. Protože to ale nemá v hlavě zcela v pořádku a vždycky myslí nejméně na 20 věcí najednou, vyrobil svitky jen 4 a to s úplně jinou barvou pečetí, než jaká byla u originálů. Originály pak ukryl po celém hradě (zanedlouho ale stejně zapomněl, že vůbec nějaké kopie kdy dělal).

Král si na svitky nevzpomněl celá století. Jednou však Fila požádal o jejich navrácení. Filo mu je přinesl do pracovny. Zde je položil na psací stůl, ke svému štěstí hned vedle dalšího hodně zaprášeného svitku (toho, který před lety zkoumal sám Darwog). Král tak napočítal svitků 5 a protože se díky pletkám s temnotou stal barvoslepým, nic podezřelého nezpozoroval.

Družina tedy musí najít všech 10 prokletých svitků a rozlomit jejich pečetě. Tím zruší kletbu Giriadu a zároveň se dostanou domů. Kouzlo je však dosti silné a může jim i uškodit. Většinou jeho sílu zvrátí uvnitř uvězněná duše a pokud její moc převládne, může družině i pomoci. Převládne-li pečetní kouzlo, lze jeho účinky odstranit pomocí Osvobozujícího lektvaru. Sešetiny knihy praví, že ten, který osvobodí duše mudrců a probudí jejich spravedlnost, zlomí prokletí a moc obětního stolce.

Úvod

Je slunný den a vy se ubíráte po opuštěné staré kamenité cestě směrem na sever, vstříc novým dobrodružstvím. Sluneční žár je někdy až k nevydržení a cesta jako by neměla konce.

Je již pozdní odpoledne, když asi 100 sáhů na západ zahlédnete jakési ruiny. Cesta je dlouhá a proto byste si rádi na chvilku odpočinuli. A tak se vydáváte směrem k ruinám, kde, jak doufáte, naleznete nějaké stinné zákoutí. Vláčíte se vyschlou stepní trávou a nakonec se zastavíte před podivným kruhovým prostranstvím o průměru 9 sáhů. Prostranství je ohraničeno dvanácti kamennými sloupy, které jsou vysoké 3 sáhy. Uprostřed kruhu stojí vysoký stolec, dosahující výšky vzrostlého trpaslíka a vrhající na své rozměry nezvykle dlouhý stín na východ.

Rozhodnete se, že toto místo je k odpočinku jako stvořené a kdyby vám hrozilo nějaké nebezpečí, tak jej odtud zpozorujete na míle daleko. Slunce pálí čím dál víc, a tak si to zamíříte skrze sloupy. Když sloupy míjíte, všímáte si, že byly kdysi pokryté hustou sítí ornamentů a run, které však již dnes nepřečtete.

Pomalu se loudáte směrem k stolci, na nějž by vedle sebe mohli ulehnout dva vzrostlí barbaři. Zde si posedáte nebo poleháte do stínu.

Odpočíváte asi hodinu, když teprve nyní postřehnete změny, které prodělalo vaše okolí. Okolní krajina zcela vybledla a teď se na jejím místě nachází temná hustá mlha. Sloupy nyní vypadají velmi hrozivě a stolec za vašimi zády studí a mrazí. Rozhlížíte se po slunci, jenže to nemůžete najít.

Chcete vyskočit ze země, ale vaše nohy vás neposlouchají. Pak si všimnete, že se na jihu cosi děje. Sledujete, jak se k vám blíží dvouřadý zástup světlých siluet. Vše doprovází naprosté ticho.

Očekáváte v napětí, co se bude dít dál. Postavy pomalu a za hrobového mlčení přichází ke stolci a obestupují jej v kruhu. Nejbližší z nich je od vás vzdálen asi 2 sáhy a vy slyšíte, jak cosi mumlá v cizím jazyce. Snažíte se postřehnout jeho obličej, avšak marně.

Zatím však již vše okolo vás ztemnělo do naprosté černoty, tak, že nevidíte ani jeden na druhého. Poslední, co si uvědomujete, je deset namodrale svítících siluet a potom už jen cítíte, jak se hluboko noříte do svého podvědomí.

A zde slyšíte monotónní tichý hlas, jenž k vám promlouvá:

Co hledáte, poutníci, na místě prokletém?

Jaký nešťastný vítr vás sem zavál?

Vždyť duše toho, jenž vejde do Svatyně nářků, jest navěky ztracena a propadá moci zdejšího krále.

Jen ten, jak praví Sešetiny knihy, kdo nalezne a rozlomí deset pečetí a osvobodí tak naše duše, jen ten zlomí pradávnou kletbu.

Ten však, kdo upadne v moc Darwoga, pána Giriadu, nalezne krutou smrt obětní dýkou a čeká ho věčné zatracení.

Chcete-li přežít a najít cestu zpět, hledejte deset prokletých svitků a zlomte jejich moc.

Střezte se očí ve tmě a ukrutných ghartů.

Nechť vás Teutates ochrání!

Hlas pomalu mizí a vy opět nabýváte vědomí. Vše vám připadá jako nějaký hloupý sen, kdybyste však nestáli v rozsáhlém sále u kamenného stolce, pokrytého jakýmsi dávným písmem a zaschlou krví. Sál je vysoký 3 sáhy a má tvar kruhu o průměru 9 sáhů. Na kamenných stěnách jsou zavěšené mosazné svícny s hořícími svícemi (je jich 20). *Na každou světovou stranu vedou jedny dřevěné kované dveře. Ty severní mají mohutný kovový zámek.* (Všechny dveře, až na severní, se dají otevřít dovnitř. Severní dveře se nedají vyrazit, protože je chrání kouzelný zámek. K zámku patří mitrilový klíč od ducha v místnosti **13**). Tato místnost je na mapě označena jako **0**).

Svíčky jsou kouzelné, ale mimo tuto místnost zhasnou. Tato místnost bývala chrámem Taramise – rozmarného boha počasí.)

Pro PJ

Cílem dobrodružství je nalézt všech deset svitků, osvobodit v nich zakleté duše mudrců a najít tak cestu do svého světa.

Darwog ví o přítomnosti družiny ve svém sídle. Nebude jí však věnovat přílišnou pozornost, protože mu temné síly zatím nepřikázaly novou oběť. Bude pohroužen do studia černé magie a nebude družinu považovat za velké nebezpečí. Každopádně ale informuje o její přítomnosti některé své služebníky a ti se mohou pokusit družinu zlikvidovat.

Dle uvážení PJ může družina v některé chodbě nebo neobývané místnosti upadnout do léčky a být zajata trolly a orky (v tom případě by byla uvězněna v místnosti **28**)). K přímé konfrontaci s Darwogem by však v žádném případě nemělo dojít, družina je pro něj až příliš bezbranná, než aby na ni sám útočil.

Družina by měla navštívit ducha v **13**), či obřího motýla v **50**). Zde by měli být varováni před nebezpečím v pokladnici (**61**)) a též by se tu mohli dozvědět některé důležité informace.

Svitky jsou v místnostech **7**), **16**), **33**), **35**), **43**), **61**), **89**).

Místnosti a chodby

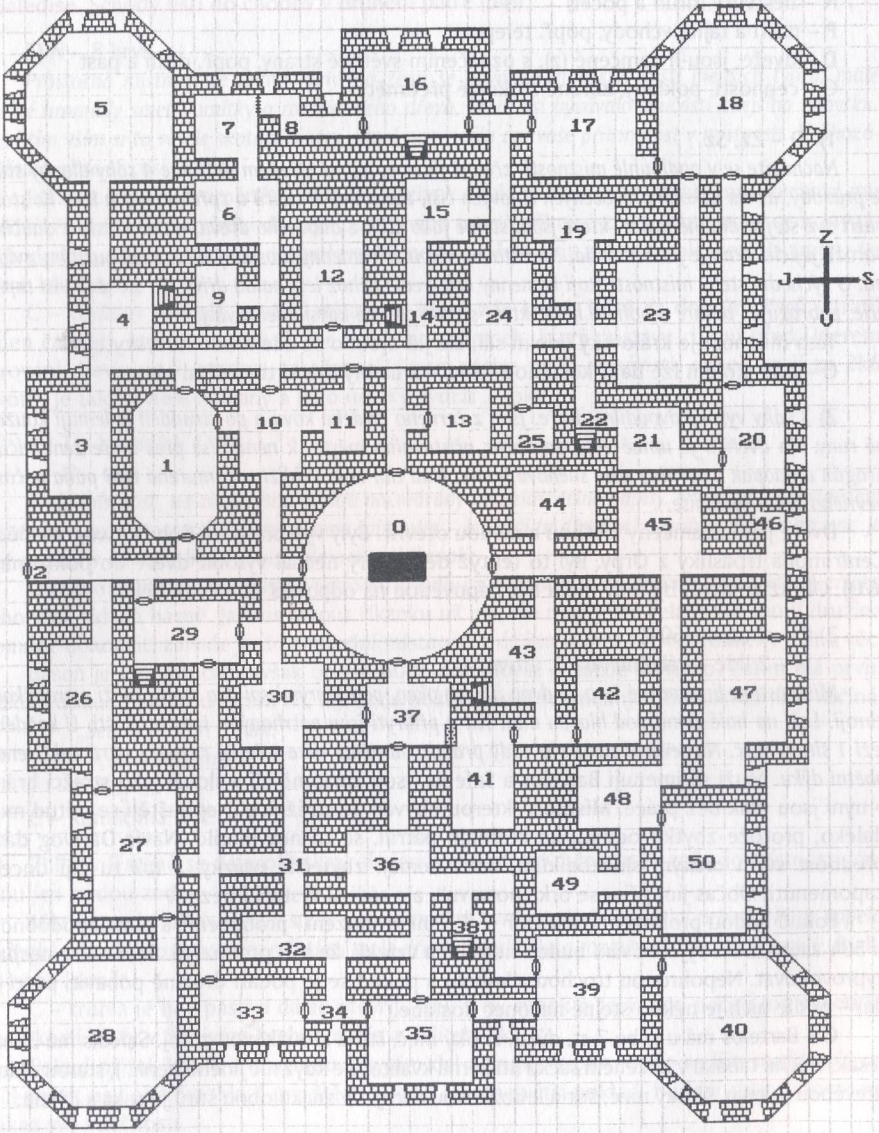
Celý hrad je vybudován z kamene. Stěny jsou vystavěny z kvádrů o hraně 0,5 sáhu. Podlahu tvoří mramorové desky (50 x 50 coulů). Místnosti jsou vysoké 3 sáhy (pokud není napsáno jinak). Strop je tvořen dřevěnými trámy, napuštěnými volskou krví. Trámy jsou zdobeny dřevořezbami a rytinami. Co se nábytku týče, když došlo palivo, padla ho spousta za oběť ohni.

Chodby jsou stejně vysoké jako místnosti a široké 1 sáh. Strop má dřevěnou křížovou klenbu. Chodby často lemují cenné gobelíny a tapiserie. Motivem jsou dávné bitvy, turnaje a slavnosti. Visí tu (zvláště ve druhém patře) i několik obrazů s dávnými panovníky, slavnými čaroději a učenci. Některými chodbami se táhnou většinou špinavé koberce.

Okna jsou gotického typu, vysoká 50 a široká 35 coulů. Při výhledu ven se dobrodruhům naskytne pohled na mlhavé šero, táhonoucí se do nekonečna.

Pokud není uvedeno jinak, jsou dveře po celém Giriadu většinou dřevěné, s kováním a bez pastí. Nebezpečnost takovýchto běžných dveří pro vyrážení je 1 (pokud jsou odemčené) nebo 8 (pokud jsou zamčené). Některé dveře mají malý průzor.

Giriad je proklet přes 1000 let a jeho obyvatelstvo se za tu dobu často stěhovalo z místnosti do místnosti. Proto tu má hraničář značně ztížené stopování. V chodbách najde mnoho starých nečitelných stop, převážně orků. V okolí místností může rozpoznat stopy zdejších obyvatel. Bude-li družina tápat, lze ji pomocí stop navést na správnou cestu nebo k tajnému vchodu.


Z
J
S
V
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50

Značení:
Z – zvuky a jejich nápadnost
N – nestvůry (druh a počet)
P – pasti a tajné vchody, popř. teleport
D – dveře, jsou-li zamčené (z), s označením světové strany, popř. druh a past
C – cennosti, poklady, zbraně a ukryté předměty

1) D – Zz, Sz

Nacházíte se v podlouhlé místnosti, zřejmě jídelně, jejímž středem se táhne 4 sáhy dlouhý stůl. Je prázdný, až na několik překocených cínových číší, zohybaných talířů a zpřelámaných lžic. Ke stolu patří dvě stejně dlouhé lavice, které jsou, stejně jako stůl, z dubového dřeva, a dvě křesla z dančího paroží, jejichž cena je jistě nemalá. Nad stolem visí osmiramenný mosazný lustr s nepoužitými svícemi. U východní stěny místnosti stojí kamenný krb, vedle něhož leží halda dříví. Na stěnách visí tapiserie, zobrazující bujaré a bohaté hody, které se zde zřejmě kdysi odehrávaly.

Tato místnost je královský jídelní sál, ale již dlouho se zde nikdo nevyskytuje.

C – pod stolem lze najít kostěnou jehlu – zraněný ork si tu zašíval ránu.

2) *3 sáhy vysoké dvoudílné dveře. Jsou z černého tvrdého kovu a po stranách je lemují kouzelné runy. Na dveřích je umně vytepán obraz přístavního města, k němuž se přes moře žene ničivý uragán a naopak z pevniny zase sněhová bouře. Nad tím vším vzhlíží zachmuřená tvář pána počasí, nevrlého boha Taramise.*

Dveře jsou uzamčeny kletbou a nejdou otevřít. Byly vytvořeny za dob Darwogova děda Cenfrimona trpaslíky z Orpy. Byl to tentýž děd, který nechal vyrobit dveře do pokladnice (**61**)). Obraz ze dveří by tedy mohl být nápovědou na odpověď střežícím očím.

3) Z – chrapot (60%)
N – 2 lidé – válečníci na 2. úrovni

Místností se line matné šero ze dvou jižních oken, pod kterými spí dva statní muži v kroužkové zbroji. Leží na holé zemi, pod hlavou mají štít a přikryti jsou potrhanými šedými pláštì. U každého leží 1 široký meč. Na severní stěně visí rudý prapor, na němž ruka v černé rukavici svírá zakřivenou obětní dýku. Muži se jmenují Bartelos a Safedis. Jsou zmateně zlí a slouží jako strážci brány – nyní jsou však bez práce. Místnost, kterou obývají, je strážnice. Nepouštějí se odtud moc daleko, protože zbytku oddílu, ke kterému patřili, se to nevyplatilo. Navíc Darwog dává přednost svým orckým služebníkům, kteří nemají zbytečné otázky, a tak tu žijí docela zapomenuti. Občas jim přinese ork „potravu", ale rádi si vystačí i bez ní.

Pokud budou probuzeni (past Obr ~ 4 ~ neprobuzení / probuzení), s pravděpodobností 50% zaútočí. Při vyjednávání budou nerudní a vzteklí, že byli probuzeni. Snadno se nechají vyprovokovat. Nepohrdnou trochou alkoholu a pokud se je podaří družině pobavit, pustí je dál – podle nich je někdo stejně nakonec dostane.

C – Bartelos má u sebe 7 st, dýku, široký meč, štít a kroužkovou zbroj. Safedis má 3 md, tesák, trochu tabáku v koženém sáčku (mizerná kvalita, ale když nic jiného není...), starou ohlou dřevěnou dýmku, široký meč, štít a kroužkovou zbroj. Ve znaku obou štítů je ruka s dýkou.

4) *Menší místnost, na východě schody nahoru. Uprostřed místnosti stojí stůl, na něm plechový džbán a dva talíře. U stolu stojí dvě obyčejné židle – jedna má uražené opěradlo. Pod stolem se pova-*

luje rozbité zrcátko a bochník plesnivého chleba. Budou-li dělat velký rámus, mohou probudit obyvatele z místnosti **3)** (pokud však nepřišli právě z ní). Sem nosí ork jídlo pro Bartelose a Safedise. Schody ústí do chodby v druhém patře (**54**)).

5) N – 8 krys

Prostorná místnost se sedmi okny, na zemi se povaluje množství kostí menších tvorů, malé i velké hromady smetí, omítky a rozštípaného dřeva, které asi bývávalo součástí zdejšího nábytku. Mezi tím vším si to vesele skotačí 8 krys, které nevyrušila ani vaše přítomnost v místnosti. U jihozápadního okna se cosi leskne.

Jedna z krys je proměněný čaroděj Mizlach a jak se zdá, život mezi jemu rovnými mu svědčí. Pokud se dobrodruzi do krys pustí, nebo aspoň některé znich šlápnou na ocas (nezašlápnou-li ji celou), může je krysočaroděj nemile překvapit zeleným bleskem či tmou, ve které zdrhne.

C – blyštivý přemět je zlatý náramek, který zde kdysi, ještě za dobrých časů, ztratil jeden čaroděj, který tu bydlíval. Jde o Edviho náramek, který postavu chrání před Úderem varování. Navíc, je-li postava zasažena Úderem zloby, nebo nenávisti, zahojí se jí za 2k6 životů. Je takřka nepoužívaný a jeho účinky vydrží 2 roky.

6) Z – bruslení (30%)
N – ork

Malá místnost, na zdech jsou křídou načmárány nerozluštitelné nápisy. Na kdysi snad vlněném červeném – nyní ale vypelichaném a tuze špinavém – koberci tu dřepí ork s přihlouplým výrazem, je celý zmazaný od sazí, hledí kamsi mimo a cosi drmolí.

Ork Rumík má za úkol hlídat východní chodbu a nevpouštět nikoho do místnosti **7)**, místo toho však skládá básně. Jakous takous říkanku už má, ale není ještě celá. Když mu ji družina pomůže dokončit, zavede je do sousední místnosti a dá jim vybrat ze své truhličky jednu věc.

Báseň je jednoduchá, avšak ork se bude dohadovat o každé slovíčko. Zatím má první sloku a dokud nebudou aspoň tři, tak nedá pokoj. Báseň se jmenuje Chudák Rumík a začíná:

„Sedím tu sám a sám,
občas se pošimrám.
Někdy ...“

C – Rumík má 2 tesáky

7) P – v S stěně se dá projít skrz, ale jen do chodby. Kdyby chtěli zpět do místnosti, najdou jen tvrdou zeď.

Místnost má 1 okno. U jižní stěny stojí zděný krb, v němž si někdo udělal pelech z kupy popela a zbytků jídla. V jihovýchodním rohu leží malá dřevěná truhlička o rozměrech 30x20x10 coulů. Bydlí zde ork Rumík.

C – truhla je bez pasti a dá se otevřít. Jsou v ní: svitek s červenou pečetí (na pečeti je znak kozlí hlavy v ohnivém kruhu), rubín a oslí oháňka.

Pokud přišel Rumík s družinou, aby jim dal z truhly vybrat, bude se jim snažit stůj co stůj vnutit oslí oháňku. Má ji pro štěstí a je to jeho největší poklad. Bude ji chtít darovat na důkaz své vděčnosti.

Svitek: Po rozlomení pečetě se ozve hlasitý vzdech a místností se mihne rudý záblesk. Pokud má některá z postav zranění, záblesk jí je vyhojí.

8) P – na první postavu, která bude kostru překračovat, vyšlehne z trpaslíkových očních důlků plamen rudého ohně (past Obr ~ 7 ~ 1 / 2-12), který jí způsobí neviditelné vnitřní popáleniny.

Chodba zde tvoří zatáčku. V té leží kostra trpaslíka, mající ramena a hlavu opřené o stěnu. V pařátech pevně svírá válečnou sekyru a na krku mu visí jakýsi přívěšek v podobě lipového listu. Vypadá to, že budete muset kostru překročit.

C – přívěšek má hodnotu 22 zl a váží 1 mn.

9) N – 7 kopromlasků

V místnosti plane pochodeň, připevněná k J stěně. Na podlaze tu leží v tratolišti zaschlé krve tělo trolla, na němž si dává nášup hejno kopromlasků. Místností se line velmi nepříjemný zápach rozkladu.

Troll má přeťatou krční tepnu – kvalitní a rychlá práce.

C – pochodeň – byla zapálená teprve nedávno, trollovi tak vzdali jeho kumpáni poslední čest (předtím jej ale ještě stačili o všechno obrat).

10) Z – hovor (60 %)

N – troll a 2 orci

P – S trollova truhla – dá se běžně otevřít, budou-li ji však vyrážet nebo odemykat, spustí se 3 šipky (past Obr ~ 5 ~ nic / 3).

D – Jz

Z místnosti se ozývá hovor dvou skřehotavých a jednoho bručivého hlasu:

První skřehotavý říká:

„Povidáám, Grábe, tó se úš néda výdršet. Týdlenc ghártsky potvóry jsou hrózny!"

Hluboký praví:

„Dáš pokoj, Ulve? Když nebudem lízt moc na západ a dáme bacha, tak nás nic nezabije!"

Druhý tenčí skřehotavý hlas říká:

„Jo, to jé pravdá, Grabe, ty máš furt pravdů!"

Popis místnosti:

Malá místnost, osvětluje ji lucerna, pověšená za kovový hák u stropu. Na zemi, na rozpadajících se zablesených slamnících, tu sedí vzrostlý troll a dva orci v kožené zbroji. Jeden z orků má přes levé oko černou pásku. Spatřili vás a přestali diskutovat. Nyní vás napjatě pozorují, zejména pak vaši výzbroj. Trollovi u nohou leží otlučená palice a orci mají u pasu po ostrém tesáku. U J a u S stěny stojí dvě zdobené dřevěné truhly.

Tato cháska nebude váhat a na družinu se s řevem vrhne. Pokud bude boj trvat déle než 3 kola, přijde 5 orků z místnosti **12)**.

C – troll – palice, kožená zbroj, u krku kovový klíček od S truhly a zlatý prsten (35 zl, 2 mn).

Ork bez oka – tesák, kožená zbroj, 3 md.

Druhý ork – tesák, kožená zbroj a 1 zl.

Lucerna je rozbitá a budou-li ji z háku sundávat, rozpadne se jim v rukou. J truhla patří orkům a je v ní 15 zl, 7 st, 2 černé perly a svitek s jakýmsi orčím portrétem. S truhla patří trollovi. Má malý zámek na klíček, který má troll u krku. Je v ní 100 zl, 15 md, 8 černých perel, 5 granátů a láhev archivního azarského vína.

11) D – Zz

Prázdná místnůstka s červeným kobercem. U vchodu leží zašlá kovová náušnice.

C – kovová náušnice – obyčejná.

12) Z – hlahol a údery na dveře

N – 5 orků

P – Pokud družina vejde – vtrhne dovnitř, zřejmě se na ni snese salva 1-5 šipek (past Obr ~ 6 ~ nic / 1). Nelze vyloučit, že během vyjednávání, pokud na nějaké orci vůbec přistoupí, po nich některý hodí šipkou stejně.

Podlouhlá místnost. Na jejím Z konci je 5 orků. Čtyři sedí na ušmudlaných ovčích houních, pátý pak stojí o krok vepředu a míří na vás kovovou šipkou. Když si pozorně prohlédnete dveře, zjistíte, že jsou celé rozbodané a že je na nich křídou načmáraná postava, znázorňující zřejmě elfa. V místnosti je mnoho kostí, odpadků a jiných nečistot. V SZ rohu stojí velká dřevěná truhla a na ní stojí obyčejná lucerna, matně osvětlující místnost.

Orci patří k posádce, která má za úkol střežit dolní patro, ale poněvadž se nechtějí potýkat s ukrutnými gharty, oddávají se raději bohulibé zálibě – vrhání šipek.

C – orci jsou vyzbrojeni širokými meči, štíty a koženou zbrojí. Šipky jsou celé kovové a je jich 15. Lucerna je zachovalá, ale již v ní není téměř žádný olej. Dva orci mají po 7 md, jeden pak 1 zl. V truhle (bez pasti, pokud nepočítáš obrovský nános prachu, který postavy rozvíří) je spousta starých zablešených hadrů. V nich jsou ukryté 2 široké meče, 3 zlaté prsteny (po 76 zl, 2,5 mn), pár stříbrných náušnic s růžovou perlou (71 zl, 3 mn), svitek *Neviditelnost* a lahvička se světlemodrou tekutinou – Osvobozující lektvar.

13) Z – děsuplné kvílení (80%)

N – duch

Vcházíte do čtvercové místnosti, z níž vyzařuje tajemné nazelenalé světlo. Stěny místnosti pokrývají police s knihami. Místností se vznáší průzračná lidská postava a příšerně kvílí.

Duch Vocann je mírumilovný a je starší než celý Giriad i jeho království. Byl probuzen zdejším zlem a těžce to nese.

Je nešťastnější než jindy, protože mu skupinka „jakýchsi pobertů" – goblin a orci z **18)** – ukradla několik vzácných knih (4 svazky Mladého čaroděje). Darwog se nemá s duchem příliš v lásce, a proto pro knihy poslal své služebníky. Duch je požádá o nalezení a navrácení knih a za to jim věnuje mitrilový klíč od S dveří v místnosti **0)**. Také je může varovat před některou z nástrah Giriadu, povědět jim legendu a poradit ohledně pokladnice (**61)**) – může jim naznačit, že klíčem je nevrlý bůh počasí Taramis – bůh, kterého zdejší královský rod uctívá už od pradávna. Vocann má také určitý přehled o prvním patře.

Až se budou k duchovi vracet, mohou potkat orka, nesoucího vzkaz ze **14)** do **12)**. Ve vzkazu stojí: „Snižuje se příděl žrádla".

C – mitrilový klíč

14) Z – nic (kroky – viz **13)**)

N – žádné (ork – viz **13)**)

Na J straně chodby stoupají kamenné schody. Na jejich třetím stupni leží zrezivělá šavle. Schody ústí do chodby v druhém patře – **86)**.

C – zrezivělá šavle

15) *Uprostřed místnosti leží převrácený stůl a na něm sedí orčí kostra. O V zeď se opírá další podobná kostra a před ní leží ohořelá židle. Jsou tu patrné stopy po boji.*

16) P – v okně nad goblinem je schovaný svitek se zelenou pečetí (objekt 25%). Po rozlomení pečetě svitek exploduje a zraní každého v dosahu 3 sáhů za 2 životy. Zranění lze vyléčit pouze pomocí Osvobozujícího lektvaru.

U V zdi místnosti jsou kamenné schody. V místnosti se na zemi válí mnoho zlomených mečů, zkřivených štítů a rozmlácených helmic. Pod jedním z oken leží tělo rozkládajícího se goblina. Na hrudi mu zeje zeje hluboká bodná rána. Schody vedou do místnosti **84)**. Občas se zde odehrávají líté boje mezi gharty, kteří se nemíní smířit se zdejší nudou, a proto raději vyrážejí na „lov", a orky.

C – svitek se zelenou pečetí. Na pečeti je znak kozlí hlavy v ohnivém kruhu.

17) N – 2 gorgony

P – v zámku S i J dveří je po neviditelném klíči (mechanismus 0%). Ani jedny ze dveří nelze zapálit, otevřít pomocí kouzel nebo vyrazit (při vyražení bude postava odmrštěna 2 sáhy zpět) – může za to kouzelný přípravek, kterým jsou dveře napuštěny. Truhla je chráněna proti vypáčení třemi zelenými blesky – past Obr ~ 6 ~ uskočí / 6-36.

D – Jz, Sz – viz P

V místnosti je tma. Má 2 okna, ale přes ty jsou přibity dřevěné trámy. Po zemi leží zbytky obrazů a tapiserií a je na nich znát, že se je někdo pokoušel žvýkat. U J stěny stojí 2 sochy obludných lučištníků. Mezi nimi je na nízkém mramorovém podstavci menší kovová truhla.

Gorgony střeží truhlu, ve které má šílený alchymista Filo Vykuk ukryté své celoživotní úspory. U truhly je menší zámek, ke kterému patří malý stříbrný klíček. Ten má Filo u sebe – místnost **79)**.

C – v truhle je 1 flakónek Osvobozujícího lektvaru (světlemodrá tekutina), 300 zl a sametový sáček – v něm 40 černých perel. Gorgony mají každá luk a 20 šípů.

18) Z – mlaskání a spokojené mručení (65%)

N – 1 goblin, 2 orci

D – Jz – viz **17)**

Poměrně čistá místnost. Na podlaze leží mnoho vlčích, medvědích a rysích kožešin. Na stěnách visí obrovské obrazy s výjevy z bitev. Pod Z okny polehávají dva špinaví orci a upravený goblin. Každý z nich spokojeně ohryzává silně zavánějící kus masa, o jehož původu se nelze dohadovat. Všichni na vás civí s plnou hubou a rukama pomalu tápají k blízké hromádce kostí, na které leží 3 štíty, široký meč, 2 šavle a 4 ledabyle pohozené knihy.

Pokud bude boj trvat déle než 3+1k6 kol, přijdou na pomoc orci z **23)**.

C – knihy jsou 4 svazky Mladého čaroděje – viz **13)**. Všichni mají kroužkovou zbroj a štít, orci pak každý šavli a goblin široký meč. Goblin má na hrudi ukrytý váček, ve kterém je 30 zl.

19) N – 6 křižáků

Místnost je plná hustých spletitých pavučin. Ze vzdálenějšího konce místnosti se k vám pomalu blíží několik obřích pavouků.

Místnost obývá rodinka šesti pořádně vyhládlých křižáků. Uprostřed místnosti najdou postavy v pavučinách zapletenou kostru člověka v kroužkové zbroji. U nohou mu leží

zdobený dlouhý meč a poblíž je rozkutáleno 80 zlaťáků (křižáci už sežrali měšec, šaty i boty). Úplně vzadu, u Z zdi, stojí zdobená dřevěná postel a vyřezávaná truhla bez víka – je prázdná.

C – dlouhý meč, 80 zl. Kostlivec má na ohlodaném pravém ukazováku zlatý prsten se smaragdem (750 zl, 2 mn). Smaragový prsten – jednou denně se s ním může uspat tvor (ne magický) do inteligence 12 na 1k6 směn (past Int ~ 9 ~ neusne / usne). Uspávanému se začnou dělat zelené mžitky před očima a pak usne.

20) N – chtivá hrůza

Uprostřed místnosti leží hromada spadlé omítky. Zdi, zejména pak ta V, jsou otlučené. Přesto ale stále vynikají poničené krásné fresky květin a ptáků. U J dveří leží ošatka, plná sazenic květin.

Sídlí tu chtivá hrůza; po chvíli na družinu zaútočí. Dříve tu žil královský zahradník Danhall.

C – v hromadě je lidská lopatka, 2 hvězdice a stříbrný prsten (56 zl, 1,5 mn).

21) *V místnosti je mnoho rozmláceného a poničeného nábytku, na zemi leží spousta skleněných a keramických střepů. Uprostřed leží zkrvavená lavice a na ní jsou dva zuby. U S vchodu je několik chomáčů vlasů. Na stěnách visí několik prázdných dřevěných polic.*

Dvaorci se pohádali o boty a došlo ke rvačce. Potom se usmířili (každý si vzal jednu botu) a odešli oslavovat do **23)**.

C – pod lavicí mohou najít tepanou cínovou konvici.

22) *Kamenné schody. Jsou pokryté popelem a zdá se, že je mnoho let nikdo nepoužívá.* Schody vedou do **89)**.

23) Z – opilecké chrápání (40%) – pokud orci šli na pomoc do **18)**, není slyšet nic.

N – 10 orků – pokud šli na pomoc do **18)**, je místnost prázdná.

Místnost je plná skleněných střepů a prázdných láhví. Line se tu opilecký zápach. U S zdi stojí vypáčená dřevěná skříň.

Pokud jsou orci v místnosti:

Na zemi leží 10 nevábně vypadajících špinavých orků. Těžce oddychují a hlasitě chrápají.

Orci patří ke goblinovi v **18)**. Před nimi tu bydlela trollí garda. Ta byla nucena spěšně uprchnout, a tak tu zanechala zamčenou skříň, plnou odporných dryáků. Pokud dojde k boji a ten bude trvat déle než 2+1k6 kol, přijdou na pomoc orci a goblin z **18)**.

C – orci jsou v kroužkové zbroji a každý má šavli. Jeden má zlatý náramek (44 zl, 4 mn) a u dalších mohou najít po 2 zl.

24) *Jsou tu četné pozůstatky po častých bojích. Spousta zničených a zrezivělých zbraní a zpřelámaných štítů. Také tu je sedm různě starých humanoidních mrtvol velikosti A a dvě velikosti B. Jedna z mrtvol sedí v JZ rohu. Je velice zohavená a připomíná vzrostlejšího orka. Má na sobě hnědý kabátec z pevné látky a na hlavě prapodivnou červenomodrooranžovou čapku s orlím perem. Na klíně jí leží zlomený zubatý meč a u nohou štít se znakem tesaříka.*

Zde došlo k nejkrvavějším střetům mezi gharty a orky.

C – v místnosti můžou najít 2 nepoškozené štíty, 1 široký meč a 2 nepoužité pochodně. Také si mohou vzít ghartův štít a kabátec (má stejné vlastnosti jako kožená zbroj) – potkají-li ale jiné gharty, budou určitě tázáni, odkud tyto věci mají.

25) D – o, dřevěné, bez kování
Za dveřmi je několik desítek coulů prkenné podlahy a poté již jen hluboká propadlina.
Záchod – hloubka 16 sáhů.

26) *Místnost je dlouho neobývaná. U S zdi leží zmuchlaný rudý prapor a dvě šavle. Na V zdi visí tři válečné sekyry. U Z stěny je dřevěná malovaná truhla s uraženým víkem. Pod každým oknem visí ovčí houně.* Prapor je stejný jako ten v místnosti **3)**. Truhla je prázdná.
C – 2 šavle, 3 válečné sekyry.

27) N – ogloj-chorchoj
P – za V dveřmi je past (Obr ~ 7~ uskočí / 2-20): ve výši 1 sáhu se vymrští ocelová čepel – mechanismus 0%.
D – Vz – patří k nim klíč z místnosti **40)**
Zatuchlá vlhká místnost. Je tu mnoho humanoidních i jiných koster. V JV rohu místnosti zeje temný otvor.
Místnost slouží jako útočiště pro Darwogova miláčka ogloje-chorchoje. Občas mu předhodí některého zajatce či neposlušného služebníka. Červí doupě je 8 sáhů pod zemí a s místností je spojeno slizkou chodbou o průměru 1 sáh. Doupě je 2 sáhy vysoký kruh o průměru 10 sáhů. Je tu spousta kostí a mezi nimi občas probleskne něco zlatého.
C – doupě: 431 zl, 3 stříbrné náramky (po 52 zl, 3 mn), 2 páry měděných náušnic (po 8 zl, 3 mn) – snižují jakékoliv zranění o 2 životy, 3 olivíny a granát.
V místnosti jsou: 3 krátké meče, 2 široké meče, 1 šavle, 1 štít, 1 kroužková zbroj A, 1 plátová zbroj B, 39 md, černá perla, flakónek s červenou (Lektvar rudého kříže) a čirou (Rychlost) tekutinou, náhrdelník se smaragdy (306 zl, 8 mn) a zlatá přilba (1200 zl, 50 mn).

28) N – 3 krysy
Na zdech místnosti je mnoho okovů a v některých jsou připoutány humanoidní kostry. Na podlaze je několik provazů a pout. Pod V okny stojí velká dřevěná truhla.
Truhla se dá otevřít. Je v ní několik rozežraných provazů a 3 krysy. Jedna je obzvlášť vypasená.
C – v místnosti jsou 2 použitelné desetisáhové provazy. Pokud budou pitvat tlustou krysu, najdou v jejím žaludku 1 md, dřevěný knoflík a zlatý prsten s opálem – prsten Duhového draka: majitel s ním může třikrát týdně vyvolat duhový paprsek, který vyléčí jakékoliv zranění za 3k10 životů.

29) Z – šepot (20%)
N – 2 orci
Dva tiché hlasy si cosi šeptají:
„Hele Varhe, slyšels, že Bjáse sežral pánův miláček?"
„Slyšel Dadzi. Bjás byl prej náměsíčnej a splet si dveře."
„Chudák malej! Už jako malýho ho chtěla sežrat vlastní máma!"
„Nebuď nechutnej Dadzi, nebo ti vypíchnu oko!"
Popis místnosti:
U V stěny jsou kamenné schody. Na nich sedí dva orci v kroužkové zbroji a poblíž leží dvě halapartny. U Z zdi stojí stará dřevěná almara. Nad ní visí vycpaná hlava vlka s rozšklebenou tlamou.

Uprostřed místnosti stojí stůl a 4 bohatě zdobené židle. Na stole je cínová číše plná vína a kovová lampa na olej.

Orci mají za úkol střežit schody, vedoucí k vlkodlakovi do **57)**. Pokud budou orci bojovat, může jim přijít vlkodlak na pomoc.

C – jeden z orků má pod zbrojí vyschlou krysu pro štěstí. V almaře je několik rozpadajících se obleků, 2 láhve oleje a kostra člověka.

30) P – kulatý předmět je bomba, kterou tu nastražil alchymista Filo Vykuk na krysy, které hrozně nesnáší (bez jakékoliv souvislosti se zakletým čarodějem Mizlachem). Bomba reaguje na ten nejmenší dotyk – ten, kdo se jí dotkne, bude zraněn za 2+1k6 životů a všichni v dosahu 3 sáhů za 1k6 životů.

Na stěnách visí množství různého paroží a u V vchodu leží černý kulatý předmět. Jinak nic.

31) N – hlen (5 sáhů)

P – nad křižovatkou číhá hlen.

Křižovatka na všechny strany, vypadá opuštěně.

32) *U V stěny místnosti stojí dvě těžká rytířská brnění velikosti B. Na Z zdi visí válečná sekyra a palcát. Na J visí poškozená tygří kůže.*

C – v levém brnění je ukryt flakónek Osvobozujícího lektvaru (bleděmodrá tekutina), v pravém flakónek Melenovy pomsty (čirá tekutina).

33) P – v krbu je teleport. Funguje jen jedním směrem a jen pro 1 osobu denně. Pokud sem byla postava právě teleportována z **76)**, nemůže se 1 den teleportovat zpět.

Za obrazem hobita je výklenek a v něm svitek s modrou pečetí (objekt 20%). Po rozlomení pečetě svitek vzplane modrým plamenem a zraní postavy v dosahu 1 sáhu za 0-5 životů. Zranění se dá vyléčit pouze pomocí Osvobozujícího lektvaru.

Místnosti se táhne dlouhý dubový stůl a u něj jsou lavice. Na stole je plno cínových misek, talířů a číší. Je tu i několik příborů. Na zdech místnosti visí obrazy různých prapodivných pokrmů a směšných tlouštíků. obzvlášť vyvedený je obraz hobita, večeřícího při svitu svíčky žabí polévku. U západní stěny stojí vysoký krb a poblíž něj je úhledně srovnaná hromádka dříví. Na zemi leží kůže medvědů, vlků a pum. Ve stěnách jsou prázdné otvory na pochodně.

Místnost bývala jídelnou pro vrchnost. Později, než došly zásoby, tu jedli i orci a spol.

C – svitek s modrou pečetí. Na pečeti je znak kozlí hlavy v ohnivém kruhu.

34) P – přes odbočku je natažené okem nepostřehnutelné ocelové lanko (mechanismus –5%). Pokud o něj postava zavadí, lanko uvolní 1 sáh dlouhé dřevěné kůly, které jsou ukryté ve stěnách odbočky. Kůly se dají odseknout.

Křižovatka typu T. Leží tu ohlodaná kuřecí noha.

35) P – v jednom z kastrolů (až po okraj plném švábů), leží svitek se žlutou pečetí (objekt 40%). Po rozlomení pečetě svitek se zasyčením zmizí.

Místností se line nesnesitelný puch. Pod okny stojí dřevěný stůl s kuchyňským náčiním. U S stěny stojí vysoký kamenný krb a u J zdi je mnoho dřevěných bedýnek a soudků. Na stěnách visí police plné kuchyňského harampádí, rozsypaného koření a lezoucího hmyzu. U stropu visí čtyřramenný kovový lustr a na něm, na dva sáhy dlouhém provaze, se houpe oběšený orčí kuchtík s vařečkou v levé ruce. Pod ním leží překocená židle.

V místnosti je všemožné kuchyňské náčiní. Kuchtíkovi došel proviant a to psychicky nezvládl. V sudech a bedýnkách je shnilé maso, mající převážný podíl na puchu v místnosti.

C – svitek se žlutou pečetí. Na pečeti je znak kozlí hlavy v ohnivém kruhu.

36) Z – nadávání (60%)

N – kostlivec

Nacházíte v útulné místnosti, jejíž podlaha i zdi jsou pokryté vlčími a medvědími kožešinami. U V zdi sedí bezhlavý kostlivec v proutěném houpacím křesle. Na Z zdi visí dřevěná police a na ní leží kostlivcova nadávající lebka. Vedle ní jsou dvě staré knihy.

Kostlivec se jmenuje Baltis a to s tou hlavou mu provedl nezbedný alchymista Filo Vykuk. Baltis se nechtěl podrobit pokusu pokropení svěcenou vodou (ačkoliv mu za to alchymista sliboval lektvar na jeho revmatismus) a tím Fila naštval. Za navrácení hlavy na krk jim poradí, kde naleznou sáček s výborným čajem (místnost **53)**) – čaj způsobuje neviditelnost, ale to jim už kostlivec neprozradí. Poradí jim, že se čaj dá připravit i za studena.

C – knihy se jmenují Lexikon hub a Jak vyzrát proti revmatismu.

37) P – několik coulů západně od zrcadla (ve výši 1,25 sáhu) je otvor, ve kterém je ukryté tlačítko (mechanismus –10%). Po stisknutí tlačítka začne sklo v zrcadle postupně mizet a místo něj se objeví vchod do místnosti **41)**.

D – Jz, Vz

Místností se táhne vlněný zelený koberec a Z stěny stojí postel s potrhanými nebesy. Na S stěně visí vysoké zrcadlo ve zlatém rámu. Poblíž něj, u V stěny, stojí malý zdobený noční stolek, na kterém leží stříbrný zdobený hřeben a prázdná červená skleněná váza. Uprostřed stojí stůl se zakřivenými nohami a na něm leží dva kovové klíče.

C – klíče patří ke dveřím od místnosti. Zlato z rámu zrcadla má celkovou hodnotu 750 zl a váží 1000 mn. Zdobený stříbrný hřeben (90 zl, 10 mn). Pod postelí leží zapadlá spona do vlasů (32 zl, 2 mn).

38) *Kamenné, málo používané schody.*

Schody ústí do chodby v 2. patře – **66)**.

39) Z – chechot, zpěv a dupání (90%)

N – 10 orků

Místnost se valí kouř ohně a je zde cítit cosi připáleného. Uprostřed stojí dřevěný stůl, kolem kterého postává 9 podnapilých orků, skandujících a vyřvávajících jakési orčí odrhovačky. Další ork skáče po stole a vyje jako pes. Po místnosti se také válí spousta špinavých vlčích kůží, zašmudlaných slamníků a převrhlých cínových číší. U S zdi stojí tři velké sudy a u Z zdi je rozdělaný oheň. Oheň je živen z nedaleké haldy naštípaných lavic a visí nad ním starý špinavý kotlík. Občas k ohni přiběhne jeden z orků a naleje do kotlíku trošku piva ze své číše. Orci vás vůbec neberou na vědomí.

Orci jsou v takovém stavu, že si družiny všimnou až po delším čase. Potom jim začnou nabízet pivo. To má nevábný vzhled a velice odpornou chuť, ale jeho odmítnutí by bylo považováno za urážku. V kotlíku se škvaří několik pálících se krys a v sudech je ono odporné pivo. Pokud by došlo k boji, přijde orkům na pomoc goblin z **40)**.

C – 4 orci jsou vyzbrojeni šavlemi, štíty a koženou zbrojí. Dalších 6 má široké meče, tesáky a plátovou zbroj. U tří orků lze najít po 16 md a u dvou po 8 md. V jednom ze slamníků je ukrytá zlatá dýka (80 zl, 5 mn) a zlatá číše (60 zl, 7 mn) – oboje je objekt 15%.

40) Z – nic
N – goblin

Dva sáhy přede dveřmi stojí dřevěný stůl a za ním, na obyčejné dřevěné židli, sedí goblin ve středních letech. Je oděn do plátové zbroje a o židli má opřený široký meč. Na stole leží svitek pergamenu a polovina lebky, sloužící zřejmě jako kalamář. Goblin namáčí do lebky kus dřeva a cosi s ním ryje do pergamenu. Pod S okny je dřevěná postel a na ní medvědí kůže. U V zdi stojí sáh vysoká keramická váza.

Goblin nyní ustal ve své práci a tázavě na vás hledí. Vidíte, jak si z uší vytahuje kusy zmuchlané látky.

Goblin se jmenuje Lonkar a je kapitánem tlupy z místnosti **39)**. Rád se věnuje výrobě svého autoportrétu – v kalamáři je krysí krev. Tím ale své svěřence zanedbává a ti si dělají co chtějí. Látku má v uších proto, aby neslyšel řev ze sousední místnosti. S Lonkarem se dá domluvit, nejlépe tehdy, když jej podplatí několika svitky pergamenu. Nic moc se ale od něj nedoví – jen to, že se tu občas objeví krutí gharti, kteří zabíjejí nebohé orky a gobliny. Pokud budou bojovat, přijdou goblinovi do 2+1k6 kol na pomoc orci z **39)**.

C – stůl má jeden šuplík a je v něm: 15 počmáraných a 6 „čistých" svitků pergamenu, 2 kusy dřeva (rezervní psací náčiní), kovový klíč od vězení (místnost č. 28) a 15 zl. Ve váze je váček se 100 zl, váček s 300 st a váček s 1000 md. Dále tu je Kostka štěstí, Ochrana proti neviděným a 7 kusů neopracovaného achátu (5 po 15 zl, 10 mn, jeden 45 zl, 30 mn a jeden 75 zl, 50 mn) – jsou to poslední zbytky z cenné královské sbírky, jejíž větší část si přivlastnil hvězdář Perhannos, když prchal z Giriadu.

41) P – několik coulů východně od zrcadla (ve výši 1,25 sáhu) je otvor, ve kterém je ukryté tlačítko (mechanismus -10%). Po stisknutí tlačítka začne sklo v zrcadle postupně mizet a místo něj se objeví vchod do **37)**.

Místnost je zařízená jako pracovna. U S a V zdi je knihovna. U její S část se opírá dva sáhy vysoký dřevěný žebřík.Knihy pojednávají o černé magii a jsou většinou psány v cizích jazycích. Na J zdi visí zrcadlo ve zlatém rámu. Poblíž stojí slonovinou vykládaný psací stůl a zelené čalouněné křeslo. Nedaleko stolu je krb a u něj je několik srovnaných polen dřeva. Na stole leží otevřená kniha s červeným hřbetem. Na Z stěně visí portrét černovlasého muže starého asi 45 let, jehož kruté temné černé oči nevěstí nic dobrého. Tvář mu lemuje černá hustá bradka a je oděn do dlouhého černého kabátce. U stropu visí osmiramenný dřevěný lustr s bílými hořícími svícemi. Na podlaze leží tygří kůže.

Pokud by postavy do zrcadla 1 kolo soustředěně hleděly, mohou jím prohlédnout do místnosti **37)**. Svíce na lustru jsou kouzelné a v této místnosti neubývají. Kniha na stole je bez názvu a její listy jsou čisté. Až ji budou prohlížet, spatří na jedné ze stran tvář muže z obrazu a uslyší pronikavý zlý smích. Kniha se z místnosti nedá odnést – pokud by se o to někdo pokusil, vyvolal by na sebe bílý blesk.

C – zlato z rámu zrcadla (750 zl, 1000 mn), slonovina ze stolu (500 zl, 100 mn).

42) P – až bude družina uvnitř místnosti, dveře se přibouchnou a nepůjdou nijak otevřít. Postavy sem tam někdo nakopne nebo jim vlepí pohlavek. Občas zazní vzdálený smích. Pokud se pokusí dveře vyrazit, ty se samy otevřou a postavy budou po jedné z místnosti vykopnuty ven. Poté se dveře přibouchnou (družina může jít dovnitř znovu a vše se bude opakovat). Postavy do inteligence 7 mohou dojít k názoru, že to vše dělá někdo z družiny – třeba hraničář či nebožák kouzelník (past Int ~ 7 ~ nebude si to myslet / bude

si to myslet). Co potom taková postava udělá, záleží na PJ. Družina by se ale neměla navzájem povraždit.

D – o, dřevěné, bez kování

Místnost je zcela prázdná. Najednou se přibouchly dveře a vy slyšíte hlasitý vřískavý smích.

43) P – jednostranný tajný vchod: 2 sáhy západně od místnosti jsou dřevěné kované dveře s měděnou klikou. Jakmile jimi družina projde, dveře se zavřou. Z opačné strany je jen souvislá kamenná stěna.

Na J místnosti jsou kamenné schody a poblíž nich stojí malý přízemní stolek s tkaným žlutým ubrusem. Na stolku leží 3 pochodně, křesadlo a prázdná cínová číše. U S zdi stojí zdobená dřevěná skříň a bytelná dřevěná truhla. V každém rohu místnosti je hořící pochodeň. V truhle leží 5 svitků – s červenou, černou, bílou, hnědou a růžovou pečetí.

Schody ústí do chodby ve 2. patře – **69)**. Pochodně jsou kouzelné a v této místnosti neubývají.

C – ve skříni jsou čtvery zdobené šaty a klobouk s pavím perem. Truhla se dá běžně otevřít a jsou v ní dvoje obyčejné šaty, kožené škorně, 10 sáhů provazu a 5 svitků, na jejichž pečetích je znak kozlí hlavy v ohnivém kruhu (4 jsou falzifikáty – viz Legenda. Svitky Darwogovi v pracovně překážely a v pokladnici pro ně už neměl místo):

– s hnědou pečetí (originál) – po rozlomení pečetě se celý rozpadne v prach.
– s černou pečetí – vyvolá na 3 kola tmu.
– s bílou pečetí – vyvolá na 2 kola mlhu.
– s červenou pečetí – nic se nestane.
– s růžovou pečetí – postavy k sobě budou cítit po 4 kola silnou náklonnost.

44) Z – pleskání karet (20%)

N – 3 kostlivi

P – z truhly čouhají 3 provázky (mechanismus 0%). Pokud zatáhnou za:

levý – spustí se 2 zelené blesky
prostřední – spustí se 1 fialový blesk
pravý – truhla se otevře

Uprostřed místnosti sedí tři kostlivci a mastí karty. U Z zdi jsou dvě dřevěné postele a na každé leží dlouhý meč a štít. U J stěny je podobná postel a na ní také leží dlouhý meč a štít. U S stěny stojí dřevěná zdobená truhla a na ní svítí obyčejná lucerna.

Kostlivci střeží vchod z místnosti **0)**. S družinou si mohou popovídat, ale živé je z místnosti nebudou chtít pustit.

C – 3 štíty, 3 dlouhé meče, obyčejná lucerna. V truhle je 100 zl, stříbrná sekyra (150 zl, 80 mn) a 3 láhve oleje.

45) Z – loupání v kloubech a chřestění kostí (55%)

N – kostlivec

Místností neustále prochází od V k Z kostlivec. Na Z stěně visí šavle a štít, na J vycpaná medvědí hlava a vyřezávaný oštěp.

Kostlivec je prokletý k věčné chůzi, až do rozpadnutí. Bude-li napaden, sejme štít a šavli ze Z zdi a bude bojovat. Pokud přežije nebo sroste, začne zase chodit sem a tam ...

C – štít, šavle, oštěp

46) *Slepá chodba, na jejím konci je kamenný podstavec, na kterém zřejmě stávala nějaká socha. U podstavce leží podivný nazelenale zářící předmět.*

C – předmět je Ilawi – jakási magická baterie. Tvoří ji 2 couly vysoký smaragd, vybroušený do tvaru pyramidy (51 zl, 1,5 mn). Kouzelník jej může nabít 7 magy a ty pak kdykoliv použít (musí jej ale mít někde u sebe). Do Ilawi je však potřeba vložit 8 magů, protože 1 mag se při nabíjení ztratí.

47) Z – mumlání (30%)
N – kamenná socha
P – Při odemykání truhly se klíč v ruce postavy změní ve zmiji – zámek se musí urazit (past Sil ~ 6 ~ zámek upadne / útočnost zbraně se o 1 sníží).

Socha se pokusí usadit postavy na postel. Nad tou jsou ve výši zad ukryté 3 ocelové hroty, které Tordla spustí sešlápnutím jedné z dlaždic pod stolem (mechanismus –5%) – past Obr ~ 6 ~ zvednou se / 2-20.

Místností se line šero od S oken. Pod nimi stojí pevný dubový stůl a kovová židle. Na židli sedí kamenná socha, usmívá se na vás a zve vás dál. Na stole leží věštecké karty. U Z stěny stojí dřevěná skříň a u J pevná kovová postel, na které leží slamník a hustá medvědí kůže. Nad postelí visí troje jelení parožÍ. Ve V výklenku stojí kovová truhla s velkým zámkem.

Kamenná socha Tordla je oddaným Darwogovým služebníkem. Z nudy si často vykládá karty, její věštby jsou však velice pochybné. Může někomu z družiny věštit budoucnost, ale nejspíš si bude vymýšlet – záleží na tobě.

C – stůl má 2 šuplíky, v levém je stejná kniha jako v **41)** (tentokrát se obličej zamračí a ozve se zlostné zasyčení), v pravém je kovový klíč od truhly, mitrilový klíč od S dveří v místnosti **0)** a svitek *Levitace*. Ve skříni je láhev s jakýmsi smrdícím leštícím a čistícím přípravkem na kov a kámen a spousta čistých i použitých hadříků. Každé paroží má hodnotu 5 zl a váží 16 mn. Uvnitř truhly je: 3 000 zl, sametový váček (je zdobený růžovými perlami) – v něm je 10 černých perel (celková hodnota a váha 400 zl, 16 mn, samotný váček 100 zl, 6 mn), kvalitní dýmka (30 zl, 5 mn), sáček kvalitního dýmkového koření (30 dávek), 10 citrínů, 5 čirých korundů, 2 x Jablečná vůně, kniha Učíme se plavat, vyšívaný toulec se 7 ocelovými šípy s diamantovým hrotem – Dračí šípy (jejich útočnost je o 10 vyšší, než u běžných šípů a pronikají jakoukoliv kůží či zbrojí, včetně dračích šupin. Kouzlo je chrání proti žáru, popř. dračímu dechu. Hodnota 321 zl, váha 15 mn) a stříbrný prsten ve tvaru běžícího vlka – Vlčí prsten (na jeho majitele neútočí většina divokých či nepodrobených zvířat, je-li v nebezpečí a v okolí do 300 sáhů jsou nějací vlci, přijdou mu na pomoc – budou za něj bojovat nebo mu ukáží dobrou skrýš – a když bude kousnut vlkodlakem, nemůže se nakazit lykantropií – to neplatí, pokud byl kousnut v době, kdy prsten nenosil. Samotní vlkodlaci budou s takovouto postavou jednat, jakoby byla jedním z nich – ve zvířecí podobě ji budou chránit a mohou u ní také hledat pomoc. Může se stát, že až bude družina tábořit někde v lese, přijde k ohni bez bázně smečka vlků a polehá poblíž postavy vlastnící prsten. Vlci mohou družinu chvíli provázet, ale nepůjdou s ní do obydlenějších končin).

48) Z – zlomyslné pochechtávání (30%)
N – ghúl
D – z – klíč od nich je v umyvadle

Na S stěně místnosti hoří pochodeň. V jejím svitu vidíte nahého tvora hnědošedé pleti. Je větší než člověk, sedí na zemi a před ním leží malá plechová krabička, jejíž víko leží opodál. Tvor vás bedlivě pozoruje, ale občas, za výbuchu škodolibého smíchu, zašilhá směrem k plechovce. Na J stěně visí staré umouněné zrcadlo a před ním stojí dřevěný stolek s keramickým špinavým umyvadlem. V něm leží stříbrný klíč. Na Z stěně je dřevěná police a na ní leží lebka, malá skleněná lahvička a kus oslintaného mýdla.

Ghúl se jmenuje Buban a jeho úkolem je střežit motýla v sousední místnosti. Také slouží jako poslíček pro sochu z **47)**. V plechovce má několik výstavních blech, které se poukouší vyskočit ven. Pokud se jim to povede nebo když Buban po dobrodruzích plechovkou hodí, je pravděpodobné (85%), že se u nich blechy na delší dobu zabydlí – při zdejších hygienických podmínkách se jich zřejmě jen tak nezbaví. Ghúl je nebude do vedlejší místnosti chtít pustit, ale jeho život mu je milý, takže tam družinu po dlouhém dohadování nakonec pustí a až nebudou dávat pozor, tak je tam zamkne.

Klíč je od dveří do místnosti **50)** a v lahvičce je starý zkažený parfém.

C – stříbrný klíč (30 zl, 5 mn).

49) P – při pokusu o otevření truhly mohou spustit žlutý blesk (mechanismus 0%).

Prázdná místnost, u S stěny leží 30 coulů vysoká podélná dřevěná truhla.

C – uvnitř truhly je Meč noci a na pergamenu úhledným písmem psaný návod k použití v elfštině.

50) Z – občasné zapleskání velkých křídel (70 %)

N – obří motýl (velikost A)

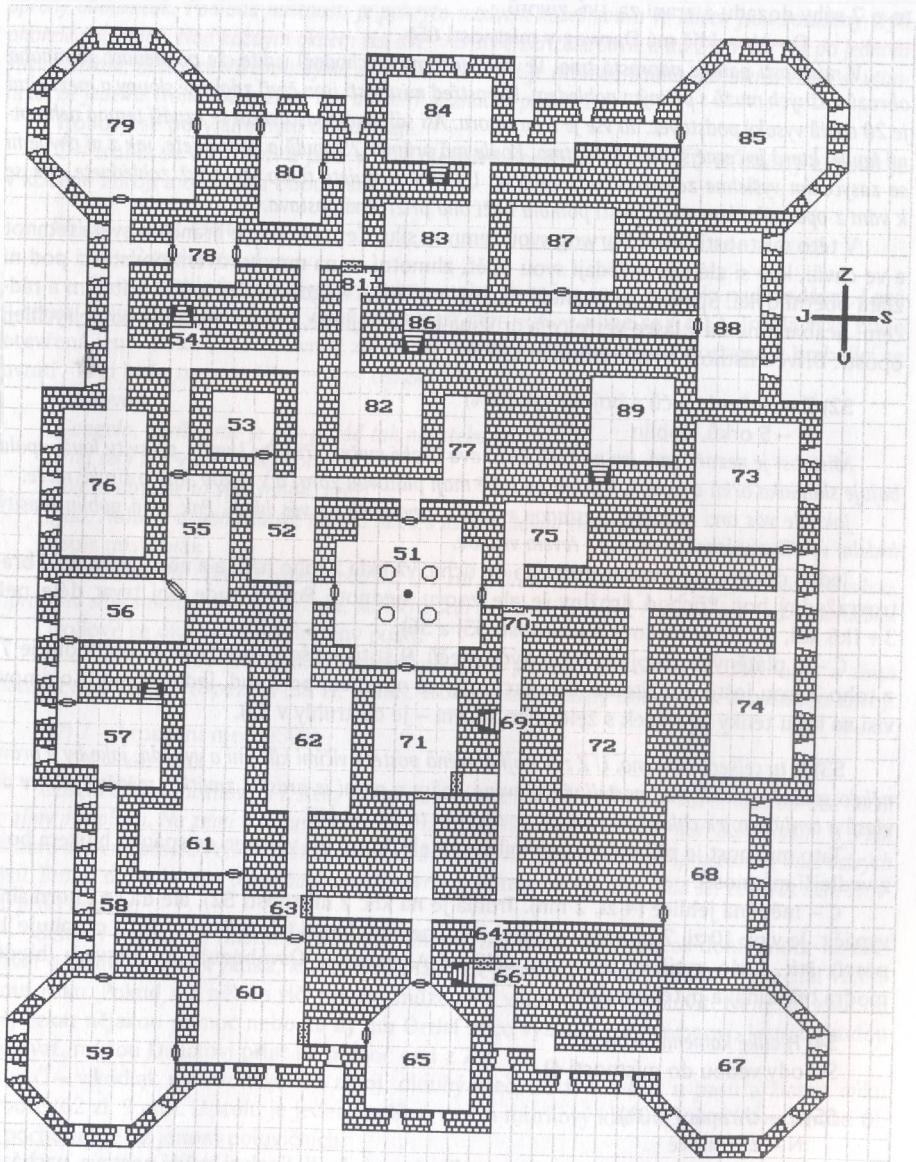
D – z – klíč od nich je v **48)**

V místnosti leží několik zelených vlněných koberců a na zdech visí několik tapisérií s jednoduchými motivy. U stropu, na masivním železném kruhu, visí 1,5 sáhu vysoká krychlovitá kovová klec. Uvnitř je obrovský modrý motýl velikosti A. Občas mocně zatřepe svými modrými křídly.

Motýl se jmenuje Meneldur a uvěznil jej zde Mizlach za to, že jej zesměšňoval před poddanými. Klec je kouzelná a nejde sundat ani otevřít. Pokud by chtěli motýla dostat ven pomocí Lektvaru zmenšování, odmítne, protože se v kleci cítí naprosto v bezpečí. Pokud jej družina slušně osloví (na což si potrpí), bude si s ní povídat. Může jim prozradit k čemu slouží některé předměty, a také jim může povědět něco o královské pokladnici (**61)**): Poví jim, že ji nechal zbudovat Darwogův děd Cenfrimon, který jednou ze svých tajemných výprav za dobrodružstvím přivedl světoznámého výrobce kouzelných zámků, klíčů a dveří – Dřevokucha Kovošrota. Ten na Cenfrimonovo přání zhotovil (za velmi tučný účet) magické kovové dveře, které se otevřou jen tomu, kdo správně odpoví na otázku démona v podobě dvou nelidských rudých očí *„Jakým jménem vcházíš?"*. Meneldur si rád hraje na chytrého, a tak, než aby jim rovnou řekl, že odpovědí je *„Jménem Taramise"*, se během hovoru a vyprávění několikrát „nenápadně" zmíní o tom, že zdejší královský rod odedávna uctíval boha Taramise – nevrlého pána počasí. Také je varuje, že pokud nebudou znát správnou odpověď nebo se dveří dotknou, zhynou v strašném plameni.

51) N – spektra

P – koule je nehmotná a postavy se jí nemohou dotknout. Pokud se některá postava ke kouli přiblíží na dosah 1 sáhu, může být zasažena rudým nebo zeleným zábleskem. Jsou to výboje negativní energie a postava má 50 % šanci, že se jim vyhne. Při zásahu si háže


79
80
84
85
78
83
87
81
Z
J
S
V
54
86
88
53
82
89
77
76
73
55
52
75
51
56
70
74
57
62
71
69
72
61
68
58
63
64
66
60
59
65
67

1k6: 1-2 – popáleniny za 3 životy; 3-4 – zhorší se jí přesvědčení o 1 stupeň; 5-6 – odmrští ji to o 2 sáhy dozadu a zraní za 1k6 životů.

D – Vz – klíč má Darwog v místnosti **65)**

V místnosti panuje naprostá tma. Ve svitu lucerny (pochodně) vidíte, že po stěnách je mnoho obrazů vážných mužů s přísným pohledem. Uprostřed místnosti jsou čtyři zdobené sloupy a mezi nimi je 20 coulů vysoký podstavec. To vše je z mramoru. Asi sáh nad podstavcem se vznáší temná nehmotná koule, která je černější než okolní tma. Koule má průměr 25 coulů a pozorujete, jak z ní chvílemi se zasyčením vyšlehne zelený či rudý záblesk. Udiveně sledujete tento jev, když zahlédnete, jak se k vám z opačného konce místnosti pomalu blíží bílá přízračná postava.

V této místnosti čerpá Darwog svou temnou sílu. Černá koule je brána do světa temnot a ve chvíli, kdy si zlé síly vyžádají svou oběť, zhmotní se na mramorovém podstavci pod ní zlatá obětní dýka. Spektra se jmenuje Acabann a je Darwogovým nejlepším přítelem a rádcem. Acabann nemá v lásce vetřelce a družina udělá nejlépe, pokud místnost co nejrychleji opustí. Dříve místnost bývala trůnním sálem.

52) Z – řinčení mečů a bojový ryk (90%)

N – 5 orků, goblin

Místnost je nezařízená, jen na J stěně visí dva široké meče a tři štíty. Uvnitř, při svitu loučí, spolu bojuje skupinka orků a goblin. Všichni na sobě mají plátovou zbroj a v rukou štíty a široké meče.

Jakmile vás orci zpozorují, ustanou v boji a nevraživě na vás hledí. Pak vydá goblin hlasitý hrdelní výkřik a všichni se na vás s řevem vrhnou.

Jeden ork kousl z legrace druhého do ucha, vznikla z toho hádka a nakonec vypukl bratrovražedný boj. Příchod družiny je ale znovu sjednotí. Pokud bude boj trvat déle než 3+1k6 kol, přiřítí se trollové z místností **55)** a **56)**.

C – 6 plátěných zbrojí A, 8 širokých mečů, 9 štítů – vše je použitelné. Pochodní je 7, z toho 2 jsou ještě použitelné. Dva orci mají za opaskem po 3 md, jeden 8 md. Goblinovi visí na krku tenký provázek s železným klíčem – je od truhly v **53)**.

53) *Je tu celkem uklizeno. U Z zdi stojí dřevěná postel s vlčími kůžemi a vypadá, jako by ji právě někdo spěšně opustil. Nad postelí visí dřevěná police a na ní je prasklé zrcátko, měděná jehlice do vlasů a tvrdý skrojek chleba. U J zdi zdi je dřevěná truhla na klíč.*

Tato místnost je příbytkem gobliního velitele, který byl vyrušen ze spánku hlukem boje z vedlejší místnosti.

C – měděná jehlice (4 zl, 2 mn). Truhla je na klíč z místnosti **52)**, ale dá se i normálně vypáčit. Je v ní: 10 zl, 7 st, sáček s čajem – čaj neviditelnosti (viz místnost **36)** – obsahuje 10 porcí), štít, šavle, rytířská zbroj pro velikost A, flakónek Osvobozujícího lektvaru (bledě-modrá tekutina) a pytel beztíže.

54) *Hladké kamenné schody.*

Schody vedou do místnosti **4)**.

55) Z – chrápání (70%)

N – 2 trollové

P – pokud budou dveře vyrážet, trollové se probudí. Jinak si každá postava, nacházející se v místnosti, háže na past Obr ~ 6 ~ neprobudí se / probudí se.

U S stěny místnosti jsou dvě bytelné dřevěné postele. V každé dříme jeden troll a o každou je opřený obouručák. Podlaha místnosti je pokryta medvědí kožešinou a ve zdech jsou zaraženy čtyři ohořelé pochodně. Nad každým oknem visí dvě přes sebe zkřížené šavle a na Z a V zdi visí po jednom štítu s rukou, držící zakřivenou dýku, ve znaku. U V zdi je dřevěná truhla. Po menší chvíli si všimnete, že jeden z trollů má rozbitý nos a druhý je značně pomlácen.

Trollové se porvali a nyní odpočívají.

C – truhla se dá otevřít a jsou v ní 2 plesnivé bochníky chleba a 7 zl. Každý z trollů je v kožené zbroji a oba mají obouručák.

56) Z – šepot (30%)

N – 2 trollové

P – na truhle jsou dvě páčky. Pravá – víko se začne samo pomalu nadzvedávat. Levá – spustí 5 šipek (to platí i pro vyrážení) – past Obr ~ 6 ~ uhne se / 2-12. Truhla však bude otevřená jen 1 kolo. Poté se uvnitř zpřetrhají pérka a víko spadne na postavu(y) hrabající se uvnitř. Ta si háže na past Obr ~ 8 ~ uskočí / 1-6.

Rozhovor:

„Gangolo, neviš, proč je pán pořád tak navztekanej?"

„Prej sem zas vlezly ňáký potvory!"

„Tak to abysme to vodkrouhli, néé?!"

„Jóó, Halwre, aspoň nebude taková nuda s užijem ňákou tu srandu!"

Popis místnosti:

U Z zdi stojí dvě dřevěné bytelné postele. U V zdi je dřevěná truhla, přikrytá špinavou přikrývkou. Uprostřed stojí smrkový stůl a dvě židle, na nichž sedí dva trollí svalovci. Na stole leží dva obouručáky.

Trollové se okamžitě do družiny pustí.

C – uvnitř truhly je 75 zl, 8 vltavínů, 3 zlaté prsteny (po 50 zl, 2 mn), opál a zlatá náušnice se žlutým topazem (38 zl, 3 mn). Trollové mají každý obouručák a koženou zbroj.

57) Z – broušení meče (50%)

N – vlkodlak

Celkem útulná místnost, u Z stěny klesají kamenné schody. Na zdech tu visí mnoho obrazů noční krajiny př úplňku. Na zemi leží hustý kožich černého medvěda a po stěnách hoří 8 pochodní. U S zdi je stará dřevěná postel. Pod okny stojí bukový stůl s židlí, na níž sedí postarší prošedivělý muž ostrých rysů. Brousí si dlouhý meč o kus pazourku a nevrle se přitom na vás dívá. Zdá se, že z vás není zrovna příliš nadšen.

Schody vedou do místnosti **29)**. Vlkodlak Ortlaf má za úkol občas dohlédnout na orčí havěť a pohlídat Filo Vykuka, kterého nesnáší, ale zároveň by naň nikoho nenechal vztáhnout ruku. Pokud má někdo vlčí prsten, může se s vlkodlakem domluvit. Nemůže však od něj čekat nějakou pomoc nebo že by mu Ortlaf něco vyzradil o Darwogovi. Jestliže budou bojovat, můžou Ortlafovi přijít na pomoc orci z **29)**.

C – vlkodlak má kroužkovou zbroj, dlouhý meč, 21 zl v měšci u pasu a zlatou dýku v botě (62 zl, 9 mn). U stolu je jeden šuplík a v něm mitrilový klíč od S dveří v místnosti **0)**. 8 pochodní je už jenom polovičních.

58) Z – blížící se kroky (60%)

N – ork

Křižovatka typu T. Proti vám si to vykračuje vyparáděný ork v kožené zbroji a se širokým mečem u pasu. Jakmile vás zahlédne, prchá zpátky za vyděšeného řevu a kvílení.

Ork šel za kamarádama v **60)**. Mohou jej pronásledovat k druhému orkovi do **59)**. Pokud jej nechají být, je pravděpodobné, že je do 3+1k6 kol budou pronásledovat orci z místností **59)**, **60)** a **62)**.

59) Z – vyděšený řev (80%) nebo nic (viz **60)**)
N – 2 orci nebo nikdo (viz **60)**)

Prostorná místnost. Je tu mnoho rozbitého nádobí, talířů a kostí. Uprostřed místnosti je vyhořelé ohniště a kopice z naštípaného nábytku.

Pokud přešli z chodby (**58)**): *Úplně vzadu, u V stěny, stojí dva orci s tasenými širokými meči a chrlí na vás nadávky.* Pokud družina přišla z chodby, budou orci v místnosti a budou bojovat. Do 3 kol jim přijdou na pomoc jejich kumpáni z **60)** a pokud bude boj trvat dalších 6 kol, tak i orci a goblin z **62)**.

C – orci mají 2 široké meče a koženou zbroj.

60) Z – funění a chrapot (50%)
N – 12 orků
P – za gobelínem se šachovnicovým vzorem je ukryté tlačítko, které odsouvá kamenný blok – oboustranný tajný vchod (mechanismus –3%). Z opačné strany se vchod otevírá tlačítkem, nacházejícím se na V stěně chodby.

Zdemolovaná místnost, po zemi se špinavých hadrech válí 12 orků a spí. Na S stěně visí starý špinavý gobelín se šachovnicovým vzorem.

Orci se pro samou nudu věnují své obvyklé činnosti – spánku. Několik jich teprve usíná a tak upozorní své druhy na vetřelce. Budou bojovat a do 2 kol jim přijdou na pomoc orci z **59)**. Bude-li boj trvat déle než 6 kol, přijdou orci a goblin z **62)**.

C – dva mají kroužkovou zbroj, zbytek koženou. Všichni vlastní šavli a štít. U tří lze najít po 3 md a nejšpinavější z orků má v botě ukrytý zlatý (notně zapáchající) prsten (45 zl, 3 mn).

61) P – pokud se postavy dotkonou dveří, uhoří v neuhasitelném plameni. To samé se stane těm, kteří špatně zodpoví nebo vůbec neodpoví na otázku *„Jakým jménem vcházíš? "*.

Hladké dveře z černého kovu.

Chvíli na ně hledíte, když tu spatříte, jak se uprostřed nich pomalu otevírají lačné nelidské rudé oči. Sálá z nich na vás žár a jakoby vám bránily v pohybu.

Pro postavy, které jsou pevně odhodlány dostat se dovnitř: *Dlouho tu stojíte jako zhypnotizovaní. Všude panuje naprosté ticho, ale vtom náhle slyšíte, jak k vám promlouvá jakýsi vzdálený zastřený hlas. Nevíte, kdo jej vydává, ale tušíte, že souvisí s očima na dveřích. Každý z vás slyší, jak k němu hlas pronáší tato slova:*

„Troufalče!

Kdo ti dovolil žádat mne o vstup do míst pro tebe zapovězených? Či jsi snad zatoužil po cizím bohatství?! Pověz, jakým jménem vcházíš? Odpověz, anebo zhyň za svou opovážlivost."

Pokud postavy zodpoví správně: *Vidíte jak oči pomalu mizí a jak zpoza dveří vyzařuje jasné světlo. Záře pomalu sílí a zalívá celý prostor vchodu. Nyní je tak silná, jako by tu svítilo slunce.*

Postavy mohou září projít do místnosti a nic se jim nestane. Dále se děje toto: *Vcházíte do prostorné místnosti, plné dřevěných lavic a polic. Ty jsou plné různých drahocenných a zajímavých*

předmětů. Uprostřed stojí otevřená železná truhla. Místnost je osvětlena téměř denním světlem, sálajícím od vchodu

C – svitky jsou ukryté na jedné z polic pod stříbrnou helmicí (90 zl, 45 mn). Mají fialovou, oranžovou, stříbrnou a zlatou pečeť a na každé je znak kozlí hlavy v ohnivém kruhu.

Po rozlomení: fialové pečetě – v místnosti se na okamžik zatmí.

oranžové pečetě – zmizí truhla uprostřed místnosti i se vším všudy uvnitř (co si postavy vzaly před rozlomením pečetě, to jim zůstane).

stříbrné pečetě – navrátí se jim všechny životy a vyhojí se všechna jejich zranění.

zlaté pečetě – ozve se hlasité „AU".

Až budou rozlomeny všechny pečetě, odehrají se události popsané v části **Závěr**.

Obsah truhly: 10 000 zl, 100 čirých a 200 modrých diamantů, 80 rubínů, 20 vltavínů, 100 granátů, 30 olivínů a 10 opálů.

Obsah lavic a polic: výše popsaná stříbrná helmice, 2 zlaté přilby (po 300 zl, 60 mn), 10 kusů křišťálu, 5 smaragdů, 5 zlatých náhrdelníků (po 100 zl, 10 mn), královská koruna (900 zl, 15 mn), královské žezlo (600 zl, 8 mn), 2x Elfí boty, lektvar Rychlost, Pavoučí lektvar, 2x Čarovná rtuť, svitky Černý blesk, Hyperprostor a Metamorfóza, Sluneční prsten, Sluneční meč, 5 měšců po 100 zl, kopice 1000 st, zlatá krabička (120 zl, 10 mn – umělecká práce) s diamantovou jehlicí (čirý diamant – 230 zl, 2 mn) – ta je zabodlá v černém sametu, 10 párů zlatých náušnic (po 50 zl, 3 mn), smaragdový diadém (100 zl, 5 mn), stříbrná brož v podobě květiny (66 zl, 3 mn), 7 jantarů, zlatá rytířská zbroj pro velikost A (3100 zl, 800 mn), 8 stříbrných pohárů (po 41 zl, 3 mn), Elfí plášť a zlatý přívěšek s červeným korundem (98 zl, 2 mn) – chrání proti zraněním ohněm, který postavě způsobí jen poloviční zranění (ale nepůsobí proti dračímu dechu). Do místnosti lze umístit další libovolné poklady.

62) Z – bodání nožem do stolu (45%) nebo nic (viz **59)** a **60)**)

N – 8 orků a goblin nebo nikdo (viz **59)** a **60)**)

Větší místnost. Po stěnách jsou nápisy a čmáraniny křídou. U S zdi je kamenný krb, v němž dohořívají nohy stolu a opěradlo židle. Uprostřed místnosti leží deska od stolu, okolo ní sedí 8 orků a goblin. Jeden z orků má na desce položenu dlaň levé ruky a jiný mu kolem ní bodá nožem. Všichni jsou touto činností tak zaujati, že si zatím vůbec nevšimli vaší přítomnosti v místnosti.

Tato skupina není tak krvelačná jako ta v **60)** a ráda zapojí někoho z družiny do hry. Pokud na ně postavy promluví nebo dokonce zaútočí, je pravděpodobné, že ork, mající dlaň na stolní desce, přijde o prst(y).

Za trochu alkoholu, jídla nebo vlastnoruční podpis křídou na zeď je klidně nechají projít místností. Pokud však nastane boj a bude trvat déle než 6 kol, příběhnou orci z místností **59)** a **60)**, budou útočit.

C – orci mají koženou zbroj a široké meče, goblin plátovou zbroj a řemdih a tesák, který zapůjčil orkům do hry. Každý z orků má 15 zl, 5 z nich pak ještě po černé perle. Goblin má 30 zl, 3 černé perly a pár zlatých náušnic v uších (masivní kruhy – 65 zl, 5 mn). Goblin má pak ještě za opaskem plechovou krabičku se 7 kusy křídy.

63) P – oboustranný tajný vchod (mechanismus 0%) – tlačítko, odsouvající kamenný blok, je ukryté za obrazem starého čaroděje. Z druhé strany se vchod uzavírá páčkou, nacházející se na V stěně chodby.

Křižovatka typu T. Visí tu obraz starého muže, držícího v pravé ruce knihu a v levé hůlku.

64) P – oboustranný tajný vchod (mechanismus 0%) – tlačítko, odsouvající kamenný blok, se nachází za obrazem rytíře s válečnou sekyrou. Na druhé straně je totožný obraz, za kterým je skryté tlačítko, spouštějící tajný vchod z této strany.

Na zdi tu visí obraz rytíře s válečnou sekyrou a se štítem, na kterém je vyobrazen šklebící se zlatý myšák.

65) Z – slova v cizé řeči, pronášená pevným hlubokým hlasem (40%)

N – Darwog

Bohatě zdobená místnost. Na zemi leží zvířecí kožešiny a u stropu visí zlatý šestnáctiramenný lustr s hořícími svícemi. U SZ a S zdi stojí knihovna se spoustou knih. U JZ zdi je krb a v něm plápolá nafialovělý oheň. U J zdi je zdobený dřevěný stůl s pohodlným čalouněným křeslem. Na stole leží lebka, kalamář, pero, rozevřená velká kniha a další 3 menší knihy. Před stolem stojí starší muž, celý v černém, s hrozivým krutým pohledem a černou bradkou. Pronáší jakési formule a mocně při tom máchá rukama.

Darwog je velmi mocný a postavy si s ním zřejmě neporadí. Může však být velkorysý a s vědomím, že mu jsou neškodní, je propustí (aby měli jeho mazlíčci nějakou práci).

Knihy v knihovně pojednávají o čarodějnictví a okultismu a jsou většinou psány v cizím jazyce. Velká kniha je stejného druhu jako ty v místnostech **41)** a **47)** – tentokrát v ní nebude vidět nic. Tři menší knihy jsou tři díly Malého čaroděje.

Svíce na lustru jsou kouzelné a v této místnosti neuhasínají – to samé platí i ohni v krbu.

C – stůl má jeden šuplík a v něm je: železný klíč od dveří vězení (**28)**), železný klíč od dveří v **71)**, mitrilový klíč od S dveří v místnosti **0)**, větší mitrilový klíč od hradních dveří a svitek Oko.

66) *Staré kamenné schody. Zdá se, že nebyly používány po mnoho let.*

Schody ústí do chodby v přízemí – **38)**.

67) *Velká opuštěná místnost. Je zcela prázdná, až na dost staré ptačí hnízdo, ležící pod S okny.*

68) *Poloprázdná místnost, jen u Z zdi stojí tři sudy, jeden soudek a deset lahví medoviny.*

V sudech je archivní víno a v soudku kvalitní pivo. To vše si Darwog šetří na oslavu, kterou hodlá uspořádat pro své zaměstnance tehdy, až se mu podaří vrátit Giriad zpět do reality.

69) *Kamenné schody, poblíž leží zmačkaná špinavá košile.*

Schody vedou do místnosti **43)**.

70) P – jednostranný tajný vchod – stejný princip jako v **43)**.

71) P – v S zdi je oboustranný tajný vchod – spouští se tlačítkem, které je ukryté na vrchu skříně (mechanismus 5%). Z opačné strany se otevírá páčkou, umístěnou na Z stěně chodby. Ve V zdi je jednostranný tajný vchod – stejný princip jako v místnosti **43)**.

D – z (klíč má Darwog v místnosti **65)**)

Dlouhu neobývaná místnost. Na zdech tu visí několik obrazů jižních krajin a ve zdech je 6 pochodní. U S zdi stojí 2 sáhy vysoká dřevěná skříň a u J zdi je pěkný psací stůl s dřevěným vyřezávaným křeslem.

C – 6 pochodní.

72) N – spící zombie

Vcházíte do nezařízené špinavé místnosti. Na zemi tu leží mrtvola člověka v otrhaných šatech. Místností se line odpudivý zápach.

Zombie předstírá, že je mrtvá, a až postavy nebudou dávat pozor, zahryzne se některé do nohy.

73) N – 8 netopýrů

D – o, dřevěné, bez kování

Větší velmi zaprášená místnost. Není tu žádné zařízení, jen u Z stěny stojí kamenný krb. Když se podíváte ke stropu, uvidíte několik spících netopýrů. Kromě netopýrů sem zřejmě již věky nevkročila živá noha.

Není radno dělat prudké pohyby nebo se prach rozvíří po celé místnosti.

C – pod okny mohou najít pod nánosem prachu zlatou náušnici se 4 růžovými perlami (82 zl, 2 mn) – hledaný objekt 35%.

74) *Prázdná místnost, jen u J zdi stojí kamenný krb a v jednom ze S oken je dlouhý kovový dalekohled.*

C – dalekohled – pokud se z něj někdo podívá ven z okna, uvidí jen hustou šedou mlhu.

Dalekohled tu je ještě z dob slavného hvězdáře Perhannose, který tuto a přilehlé místnosti kdysi obýval.

75) N – křižák

Místnost je plná pavučin, které se táhnou od podlahy ke stropu.

76) P – v krbu je teleport. Funguje jen jedním směrem a jen pro jednu osobu denně. Pokud sem byla postava právě teleportována z **33)**, nemůže se 1 den teleportovat zpět.

Dveře do místnosti jsou vyražené a jejich dřevěné zbytky tu leží všude kolem. U V zdi je velký kamenný krb. Je tu několik prázdných a rozbitých sudů, spousta prázdných měchů, u vchodu leží zlomený krátký meč a v jednom z oken je prasklá přilba.

Místnost bývala donedávna zásobárnou, ale díky častým útokům ghartů a všeobecnému rozkrádání z ní nic nezbylo.

C – 12 měchů se dá použít.

77) Z – kašlání (30%)

N – ork

Uprostřed místnosti na zemi stojí hořící svíčka. U ní špinavý pelech, z něhož vykukuje starý kašlající ork.

Ork se jmenuje Arčibald a stůně. Bude žadonit o kapku alkoholu, která z něj dokáže udělat čilého mladíka. Pomoci mu může i teplý čaj z **53)**, ale družina by riskovala jeho neviditelnost. Za odměnu jim poradí, kde naleznou alchymistu Filo Vykuka, a varuje je před ošklivými gharty.

78) N – 10 krys

D – Sz, Jz – klíče má Filo Vykuk v místnosti **79)**

U V a Z stěny jsou dřevěné lavice a nad nimi visí spousta polic. Vše je plné různých baněk, křivulí, pipet a jiných alchymistických pomůcek. Je tu i mnoho buclatých sáčků, plechovek a několik

proutěných košů se sušeným ovocem. Pod Z lavicí je několik dřevěných soudků a pod V kovová klec s deseti bílými pokusnými krysami. Je tu poměrně pořádek.

Zde má Filo svůj alchymistický sklad. Krysy jsou vyhládlé, a proto i šíleně dravé.

C – alchymista může poznat v některých sáčcích a plechovkách suroviny na výrobu magenergie – dikobrazí ostny, dračí zub, kosti permoníka aj. – množství dle úvahy PJ. V soudcích je destilovaná voda, víno, medovina – počet si zvol sám – a v jednom svěcená voda (10 čtvrtek). Sušené ovoce jsou převážně švestky, jablka, fíky a datle. Mezi švestkami je i několik hub.

79) Z – syčení, klokotání a pobíhání po místnosti (80%)
N – Filo Vykuk, goblin
D – Vz

Místnost zřejmě dříve sloužila jako hradní kaple. Pod J okny stojí prostorný dubový stůl a na něm je kompletní alchymistická laboratoř. Jinak se po místnosti válí ohromná spousta různých nádob se všelijakým obsahem a leží tu různé proutěné nádoby se vším, co si jen může alchymista ke svému bádání přát. U stropu visí dlouhá uzavřená baňka s podivným zeleným plynem a dokonale celou místnost osvětluje. U S a V zdi jsou dřevěné police s obrovským počtem prázdných i plných baněk. Místností se line množství příjemných i odporných pachů a vůní, různobarevných kouřů a vznáší se tu jemný mlžný opar. V tom všem pobíhají a poskakují dvě pitoreskní postavy v kdysi snad bílých pláštících. Šílající goblin a skoro holohlavý hobit.

Z této dříve překrásné Eponiny svatyně si zřídil potrhlý a takřka šílený hobit alchymista Filo Vykuk laboratoř. Spolu se svým neméně potrhlým pomocníkem a přítelem – goblinem Frankem Delíriem – tu páchá nesmyslné, užitečné, ale i příšerné pokusy.

Chvíli dá družině práci, než na sebe upoutají jejich pozornost. Až se jim to konečně podaří, mohou se pokusit navázat řeč. Nebudou ale příliš úspěšní, protože Filo i jeho druh musí neustále dohlížet na své pokusy. Filo však má velice rád humor a když jej postavy pobaví nebo mu poslouží jako pomůcka pro několik pokusů (např.: kolik kyseliny snese elfí pokožka, jestli kudůkovi, hobitovi nebo trpaslíkovi po požření kouzelného jablka vyroste třetí oko či barbarovi palec na čele, zda se po vypití Odtučňovacího lektvaru zmenší kroll na velikost A nebo se člověk promění ve skřítka, dá-li se družina sloučit v jednu krásnou permonici, co udělá s hraničářovým psem či kouzelníkovým mazlíčkem ochutnávka nových rtuťo-sírových sušenek Blickcwack, apod.), přičemž jejich úspěšnost je vždy 50% a když se nezdaří, tak mají dalších 50% naděje na trvalé následky na duchu i na těle, vyrobí jim Osvobozující či jiný lektvar.

Pokud se mu některý z pokusů zdaří nebo jej upřímně rozesmějí, vyrobí jim za příslušný poplatek (dává 5% slevu) jakýkoliv kouzelný předmět a nabídne i slivovici. Při výrobě Osvobozujícího lektvaru si může vzpomenout, jak kdysi ukrýval po hradě kouzelné svitky (viz Legenda), ale místa, kam je dal, si už nepamatuje.

Filo Vykuk má na hlavě přesně 3 vlasy a silně šilhá (stejně jako goblin).

C – Filo má v kapse svazek klíčů od dveří v místnostech **78)**, **79)** a **80)** a na krku má stříbrný klíček (20 zl, 3 mn) od truhly v **17)**. Dále má po kapsách 20 zl a zubaté ostří – útočí ale metáním jedů, různých lektvarů, apod. Franko Delírio vlastní také zubaté ostří a ohryzaný zlaťák pro štěstí. Při útoku podporuje Filovu metanou.

80) D – Sz

Ledabyle poklizená místnost. U J stěny jsou dvě dřevěné postele s neustlanými špinavými peřinami. Na Z zdi visí půlka zrcadla, druhá leží smetená na kopičku pod ním. Před zrcadlem stojí malý noční stolek z cizokrajného dřeva. Na S stěně je krásně vymalovaný západ slunce nad údolím, obklopeném horami.

Zde bydlí Filo s Frankem. Nejsou tu však často, protože své práci věnují mnohdy i celé dny bez ustání. Za blažených dnů Giriadu tu žil Eponin kněz a malba na S stěně je jeho dílem. Měla mu připomínat vzdálený domov v Argo.

C – noční stolek má šuplík a v něm jsou 3 rubíny, křišťál, zavšivený dřevěný hřeben a stará ošmatlaná kovová pudřenka.

81) P – oboustranný tajný vchod (mechanismus -15%). Stěna se po silnějším nakopnutí rozestoupí.

Křižovatka typu T, na S je místnost.

82) *Prázdná nepoužívaná místnost.*

Místnost byla postavena na přání zakladatele Giriadu – Archtuma Onaxe Paplavy. Její účel byl již dávno zapomenut.

83) *Prázdná místnost. Jsou tu stopy po boji a přes podlahu, přesně v polovině, se od Z k V táhne tlustá čára křídou.* Orci si tu vytyčili hranice pro gharty, kteří je však stejně ignorují.

84) Z – tichý hovor (20%)
N – 2 gharti

Hovor:

„Až si Kirklaf odpočine, tak vyrazíme. Tam dole je zatím vzduch čistý."

„Nu dobrá, Silmo, když jinak nedáš. Ale ještě bych si nějakýho toho orka rád ulovil."

„Až příště, Kirklaf by už v dalším boji neobstál."

„Cha, dobrej fór, Silmo, Kirklaf by bojoval i se šípem v srdci jako drak!"

„Svatá pravda, Percipe, ale už není čas. Zdrželi jsme se o den navíc!"

Šepot ustal a nyní panuje naprosté ticho.

Popis místnosti:

U V zdi místnosti jsou kamenné schody. Pod okny jsou čtyři dřevěné sudy a na nich sedí dva orky připomínající tvorové. Jsou však vyšší a z jejich tváří vyzařuje určité charisma. Mají na sobě zelené kabátce z jakési pevné látky a na hlavě legrační červenožlutofialové čapky s bažantím perem. U pasu mají podivné zubaté meče a u nohou jim leží štíty se znaky orla a medvěda.

Tito gharti se vracejí z průzkumu, a protože chvátají, nebudou mít náladu na nějaký boj. Pokud se však družina bude chovat nepřátelsky, nenechají se dvakrát přesvědčovat. Po pěti kolech boje jim přijde na pomoc jejich hypja (Kirklaf) z 85).

Pokud se bude družina chovat přátelsky, rádi si popovídají. Mají prošlou slušnou část Giriadu a můžou jim některá místa popsat. Jestliže bude hovor trvat déle než 10 kol, přijde ze S další ghart (viz 85)). Pokud hovor skončí dříve a družina bude chtít pokračovat na S, požádají je gharti, aby od svého záměru upustila, protože tam odpočívá jejich velitel – pokud postavy neuposlechnou, budou gharti bojovat.

C – 2 boryny a 2 štíty, kabátce mají KZ kožené zbroje. Jinak u sebe nemají nic cenného.

85) Z – tiché oddychování (12%) nebo nic (viz 84))
N – ghart (hypja) nebo nikdo (viz 84))
Popis místnosti, pokud je prázdná:
V místnost je mnoho zdobeného dřevěného nábytku, většinou je ale notně pomlácený a poškozený. U V stěny stojí kamenný krb. U S stěny stojí zachovalá dřevěná postel a na ní leží sešívaná deka z vlčích kůží.
V místnosti není nic cenného ani zajímavého.
Popis místnosti, pokud v ní spí ghart:
V místnost je mnoho zdobeného dřevěného nábytku, většinou je ale notně pomlácený a poškozený. U V stěny stojí kamenný krb. U S stěny stojí zachovalá dřevěná postel a na ní, pod sešívanou dekou z vlčích kůží, spí tvor, podobný těm z předchozí místnosti.
Ghart se jmenuje Kirklaf a byl raněn vlkodlakem Ortlafem, když byl se svými druhy z 84) na výzvědách. S družinou bude bojovat, protože ví, že pokud by byli jeho druzi živí, vetřelci by se sem nedostali.
C – hnědý kabátec z pevné látky – má stejné vlastnosti jako kožená zbroj, štít se znakem vlka a boryn.

86) *Kamenné schody, táhne se odtud dlouhá cesta na S.*
Schody ústí do chodby v přízemí – 14).

87) Z – praskání ohně a zívání (20%)
N – ghart (hypja a cicuri)
Uvnitř místnosti je teplo velmi útulno. Na zdech visí zvířecí kožešiny, paroží a vycpané hlavy vlků, žraloků a ocelotů. U Z zdi plápolá v krbu oheň a před ním, na několika sobích kůží, zabalen do husté mevědí kožešiny, sedí postarší, orkovi podobný tvor. Je oděn do zeleného kabátce a hledí zadumaně do ohně. V ohni nevidíte vůbec žádné palivo.
Ghart si družiny nebude všímat do té doby, dokud jej nepozdraví nebo na něj zaútočí. V tom druhém případě se bude bránit borynem, který leží pod sobími kožešinami, a použije Údery varování, zloby, apod. Oheň udržuje pomocí přírodních kouzel. Jmenuje se Senzič a oddělil se od zbytku tlupy, aby se mohl věnovat meditaci. Může družině číst myšlenky.
Má neutrální přesvědčení a pokud bude družina napadena gharty z 88), zůstane nestranný. Pokud však zaútočí dobrodruzi, nejspíš přijde ghartům na pomoc.
C – boryn, zelený kabátec z pevné látky – má stejné vlastnosti jako kožená zbroj.

88) Z – broušení zbraní a občasné škytnutí (40%)
N – 4 gharti (jeden je hypja)
Na zemi podélné místnosti leží celkem zachovalé zvířecí kožešiny. Je tu i slušně vypadající nábytek. Nalevo ode dveří stojí bruska a na ní si jakýsi orka vzdáleně připomínající mladík v hnědém kabátci brousí ozubený meč. Víc nalevo se o Z zeď ledabyle opírá podobný tvor, také v hnědém kabátci a s růžovozelenomodrou čapkou na hlavě. Šklebí se na vás od ucha k uchu. Poblíž něj stojí malý stolek a na něm leží dva kulaté štíty se znakem štiky a mravence a právě nabroušený zubatý meč. Pod S okny sedí další dva, z nichž jeden sešívá rybí kostí, sloužící jako jehla, pravé rameno svého druha, který tam má hlubokou sečnou ránu. Ten s jehlou je oděn do zeleného kabátce, štít s erbem mouchy a zubatý meč mu visí přes záda. Hrozně škytá. Druhý, se sečnou ranou, je oděn do kabátce tmavohnědého odstínu a na hlavě má oranžovofialovozelenožlutou čapku s rudým perem. Má zjizve-

nou tvář a divoce na vás hledí. Po boku mu leží štít se znakem hada a ozubený meč. Napravo ode dveří stojí 2 sáhy dlouhá a sáh vysoká dřevěná truhla.

Všichni pomalu ustávají ve své práci a prohlíží si vás, jako by hodnotili, jakou asi máte cenu. Nezdá se, že byste je nějak vylekali.

Hypja Abog zde rozbil tábor a spolu se svými druhy čeká, až se vrátí jeho druh Kirklaf. Ten se vydává často na výzvědně výpravy, také proto, že se s Abogem nemají v lásce. Gharti budou chvíli s družinou diskutovat a budou se ptát, zda neznají způsob, jak se dostat z Giriadu pryč. Nakonec ale zřejmě dojde k boji. Škytající ghart je takto postižen již od narození a škytá i v boji. Pro mouchu na štítě je častým terčem výsměchu svých druhů.

C – ghart s jehlou – štít s erbem mouchy, boryn, zelený kabátec, 8 zl, 1 černá perla.

Ghart u brusky – štít s erbem štiky, boryn, hnědý kabátec, 8 zl, 3 čiré diamanty.

Lelkující ghart – štít s erbem mravence, boryn, hnědý kabátec, 9 zl, 2 čiré diamanty.

Abog – štít s erbem hada, boryn, tmavěhnědý kabátec, 30 zl, 1 černá perla, 5 čirých diamantů, zlatý klíč od truhly (40 zl, 5 mn).

Truhla je bez pasti a obsahuje: 10 čirých diamantů, 18 černých perel, svitek Ochrana proti ďáblům, 18 rubínů, 16 granátů, 21 vltavínů, Abogovu zdobenou zbroj – Achkan (2620 zl, 490 mn), zlatý prsten s růžovou perlou (111 zl, 3 mn) – majitel si může 1x za 14 dní na jeden den zvýšit charismu o 3, 8 kusů křišťálu a 1123 zl.

89) N – popelák (velikost A)

Vcházíte do celkem prázdné místnosti. Stěny i podlaha jsou zaneřáděné popelem. U S zdi stojí velký kamenný krb a před ním leží velká kopice popela. Vyčuhuje z ní malá kovová truhlička. Kopice sahá až do krbu a tam se cosi blyští.

Truhla je kouzelná a nedá se otevřít jinak, než malým kovovým klíčkem, který leží v krbu. Klíček střeží notně vyhládý, zmateně zlý popelák. Popelák se bude snažit za klíček usmlouvat co nejvíc hořlavých věcí, které zhltá natotata. Pokud se jakž takž nasytí, klíček družině dá, ale v nepozorovaném okamžiku se pokusí zmocnit svitku z truhly. Ten mu však vůbec nepůjde pod nos, takže jej posléze vyplivne a odplazí se do krbu. Tady bude fňukat a skučet. Náladu mu zlepší, když mu dají opět něco k smlsnutí (platí zde však „dej prst a vezme celou ruku").

C – v truhle je svitek se šedou pečetí (je na ní znak kozlí hlavy v ohnivém kruhu). Po rozlomení pečetě se v místnosti na 2 kola zvedne silný vítr, metající popel a popeláka (toho jen tehdy, pokud bude ještě naživu nebo pokud nezaleze s pištěním někam hodně vysoko do krbu) po celé místnosti i celé družině.

Závěr

Rozlomili jste poslední desátou pečeť.

Vše kolem vás potemnělo a jen z velké dálky vnímáte vyděšený pokřik mnoha hrdel a hluboký hněvivý hlas, mizící v nenávratnu. Pak již je jen ticho a tma. Po několika okamžicích, připomínajících vám celou věčnost, se v dáli začíná objevovat světlý bod, který se pomalu zvětšuje a zaostřuje. Zanedlouho vás pohltí prudké světlo, bodá vás do očí.

Jakmile se vzpamatujete, zjišťujete, že sedíte pod hřejivým sluncem a blankytně modrými nebesy. Nejste tu však sami. Před vámi stojí vysoký stařec v modrém plášti, široce se na vás usmívá a promlouvá k vám příjemným hřejivým hlasem:

„Drazí přátelé, vedli jste si skutečně výtečně a jsme vám za to velice vděčni. Díky vám se již nikdy Darwog ani jeho temní služebníci nevrátí. Já i moji druzi vám děkujeme, nechť jsou bohové vždy při vás!"

Jakmile stařec pronese poslední slova, začne pomalu blednout, až zmizí docela. Stojíte nyní opět v kamenném kruhu, tam, kde vaše dobrodružství začalo, a hledíte na sebe. Pak za sebou zaslechnete zvonivý smích. Ohlédnete se a vidíte, jak na starém obětním stolci sedí, nohy přes sebe, modrý motýl. Mává svými křídly a směje se tichým zvonivým hlasem.

Motýl Melendur může družině zodpovědět různé otázky ohledně Giriadu a předmětů, které během dobrodružství nalezli. Také jim může povědět o tom, že dobří obyvatelé Giriadu se navrátili zpět do svých domovů, do doby, ve které původně žili. Pak se s nimi rozloučí a s přáním hodně štěstí na jejich dalších cestách odletí na západ.

Darwog

Mág na 21. úrovni. Asi padesátiletý muž, oblečený neustále v černém. Většinu času tráví v místnosti **65)**. Občas zajde za sochou Tordlou do místnosti **47)** nebo ke spektře Acabannovi, (místnost **51)**), kde čerpá svou energii a vzývá temnotu prostřednictvím temného portálu.

Vždy, když zajme vetřelce (či nepotřebného služebníka), poví mu portál, zda je zapotřebí oběti. Stane se tak prostřednictvím démona, proměnícího se ve zlatou obětní dýku. Tu pak po vykonání obřadu, potřísněnou krví oběti, Darwog navrátí do portálu.

Darwog má velikou zálibu ve studiu magie, jejímž prostřednictvím se hodlá navrátit zpět do reálného světa. Proto nevěnuje problémům ve svém panství valnou pozornost (má na to své lidi).

Filo Vykuk

Alchymista na 18. úrovni. Téměř plešatý (má přesně 3 delší vlasy) šílený hobit. Vetřel se do Darwogova sídla spolu se svým přítelem – goblinem Frankem Delíriem. Původně zde byl rád, protože tu mohl bezmezně provádět své nenormální pokusy. Když ale viděl, jaká je skutečná moc zla, vyrobil Osvobozující lektvar a ukryl některé z kouzelných svitků (viz Legenda). Darwog jej nevyhnal (pro jeho někdy prospěšné vynálezy) a svěřil nad ním dozor vlkodlakovi z místnosti **57)**.

Obří motýl

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	2 za každou třídu velikosti (křídla)
Obranné číslo:	(+4 + 2) = 6
Odolnost:	11
Velikost:	A – C
Zranitelnost:	C,G,I1/2,J,K
Pohyblivost:	3/drak (na zemi) 10/drak (ve vzduchu)
Inteligence:	23
Přesvědčení:	zmatené dobro
Poklady:	4 500/15
Zkušenost:	40 za každou třídu velikosti

Obří motýli se vyskytují ponejvíce v květnatých lukách, mírumilovných lesích a v různých magických oblastech. Bydlí v přírodních příbytcích nebo v malých cihlových chaloupkách s velkou zahradou a všude si potrpí na květinovou výzdobu všeho druhu. Jsou mírumilovní a přátelí se s dobrými kouzelníky, druidy, či vílami. Jsou moudří, znají většinu kouzelnických kouzel do 6. úrovně, někteří i kouzla pro vyšší úroveň. Mají veliký přehled o svém okolí i o světě. Jsou velmi čistotní a mají rádi různé nápoje, připravené z květin. Někteří jsou velmi pyšní na svou krásu a potrpí si na lichotky. Jsou stále veselí a nemají rádi nezdvořilce, které dokáží pořádně slovně potrápit a vytočit a z nichž si rádi tropí žertíky. Vyskytují se v různých barvách, vzorech a velikostech – nejvýše C.

Ghart

Životaschopnost:	4 + 2 (Dagan 11 + 2, hypja 8 + 2)
Útočné číslo:	+ 3 + SZ (Boryn 7/+2, délka 1, váha 60 mn, cena 28 zl)
Obranné číslo:	+ 3 + KZ + štít (KZ – kazajka 3, Achkan 7)
Odolnost:	16
Velikost:	A
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	12/humanoid
Inteligence:	10 (může být i značně vyšší)
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	3/0 (3000/100)
Zkušenost:	280 (dagan 760, hypja 555)

Gharti jsou národ vzdáleně příbuzný orkům a skřetům. Připomínají je sice vzhledem a vzrůstem, avšak dále s nimi nemají společného už nic.

Ghartům vůbec nevadí sluneční svit, naopak se rádi na slunci vyhřívají a většina je i velice čistotná a pořádná. Žijí v tlupách o 20-200 členech a staví si opevněné vesnice, někdy i honosnější sídla. Staví je převážně na úpatí hor, okrajích lesů a u menších jezer a říček.

Uctívají přírodní božstva.

Jsou zdatní plavci, zruční řemeslníci, a dobří zemědělci.

Každému kmeni vládne král – dagan, jímž se stává nejudatnější bojovník, který pobil nejvíce nepřátel. (Dagan má o 7 vyšší životaschopnost, +5 k útoku a +3 k obraně)

Ghartské kmeny bojují často mezi sebou navzájem. Boj je totiž jejich jediný uznávaný druh zábavy a vlastně i něco jako sport. V jejich příbytcích je mnoho hrůzných památek – trofejí – na tyto bitvy. Oproti ostatním příbuzným rasám jsou mnohem odolnější, inteligentnější a dovednější v boji. Na rozdíl od jiných mají přísnou bojovou morálku a raněné nepřátele nemučí – zasadí jim tzv. „ránu poslední cti".

Vyrábějí úžasné nářadí, ale také hrůzostrašné zbraně. Jejich rodovou zbraní je boryn – široký meč se zubatým oboustranným ostřím, který někdy mívá i kouzelné vlastnosti. Ve výrobě zbraní neznají žádných zábran a mají ve velké oblibě množství různých zlepšováků, které si dělá každý sám a rád se jimi pyšní.

Oděni bývají do zelených či hnědých kabátců z pevné látky, namáčené do speciálního kouzelného roztoku, zvaného Žubžuňk (připravuje jej ghartský cicuri za posvátného obřadu Blamblam, který se koná při letním slunovratu. Kmenový šaman – cicuri – míchá zlatou

měchačkou dešťovou vodu a sype do ní hlínu z posvátných míst. Pronáší přitom zaříkávadla) – látka má stejné vlastnosti jako kožená zbroj. Většina ghartů nosí na hlavě pestrobarevné čapky se všelijakým peřím.

Když vyjíždějí do bitev, vykonají oběť bohům – nejčastěji nějaké zvíře nebo nechají skanout svou krev do řeky (jezera) – a odějí se do zbroje Achkan, což je obdoba rytířské zbroje (má stejnou sílu), kterou si každý ghart vysoce cení a která má pro cizince (hlavně lidi) vysokou cenu (2500 zl i více). Proto se mnohdy musí ghartské vsi bránit nájezdům loupeživých dobrodruhů a to nezůstává bez následků na jejich vztazích k jiným rasám.

Gharti používají kruhové štíty a každý na něm má v erbu nějaké zvíře či hmyz. Jsou průměrní střelci a nejraději mají lehké kuše. Najdou se ale i i výjimky.

Vždy když vyjede i sebemenší skupinka do boje, zvolí si tři vůdce (tzv. hypji), kterým se bezpodmínečně podřizují a jdou pro ně i na jistou smrt. (Hypja si přičítá +2 k útoku a +1 k obraně a má o 4 vyšší životaschopnost)

Gharti jsou velcí válečníci, výborně ovládají strategii a ostatní podobné rasy, kterými opovrhují (kvůli jejich primitivnosti a zvláště pro jejich bázeň ze slunce), z nich mají totální děs. Málokdy si na ně některý skřet, ork ba i goblin či troll troufne a když už, tak jen na malou skupinku a ve velké přesile. Odveta je však pokaždé strašná.

Gharti jezdí na zvláštním druhu dlouhosrstých poníků, kteří jim slouží jako útočný a dopravní prostředek. Tito poníci (gharti jim říkají vahun) mnoho unesou a mají tak pevnou kůži, že zásah sečnou či bodnou zbraní (není-li kouzelná) jim působí pouze poloviční zranění, střelné či vrhací pak jen čtvrtinu (nepodaří-li se střelci zasáhnout oko). Gharti mají v oblibě teskné balady o bitvách a válkách svého národa, ať významných či jen pouhých šarvátkách se skřety, a věru, dokáží je zpívat dobře.

Mezi gharty se často vyskytují jedinci nazývaní cicuri (čti sikuri), kteří ovládají některé hraničářské, druidské nebo chodcovy dovednosti či kouzla – nejvíce jsou rozšířené Zmam osobu a Úder zloby.

Mnozí gharti se přátelí s vlky, nikdy však na nich nejezdí a to ani v případu nouze.

V ghartských kmenech se vyskytuje velké etnikum neutrálních nebo zmateně dobrých jedinců. Výjimkou nemusí být ani jedinec zákonně dobrý a vysoce inteligentí. Gharti neuznávají kromě dagana a hypjů žádnou jinou nadvládu.

Někteří z ghartů neustále touží po zlepšení svých schopností a o zdokonalení svého válečnického umění. Jsou pro to schopni i slevit ze své suverenity. A právě takto Darwog získal menší skupinku šesti ghartů a tří hypjů – Kirklafa, Aboga a cicuriho Senziče – do svých služeb. Slíbil jim, že je pomocí magie učiní dokonalejšími, odolnějšími a silnějšími. Giriad byl však proklet a gharti v něm uvězněni. Darwog pro ně najednou neměl místo a pokusil se je i odstranit. Opevnili se tedy v několika místnostech a občas odtud podnikají výpady. Jejich cicuri Senzič je neustále pohroužen do meditace a střetává se s občasnými slabými útoky temnot, které na něj Darwog vyšle. Senzičova moc zatím stačí na odvracení těchto občasných útoků, ale samotnému Darwogovi by čelit nedokázal

Společnost přátel díla pana J. R. R. Tolkiena

Historie

Naše Společnost byla založena 3. ledna 1992 v Brně u příležitosti stého výročí narození profesora Tolkiena. Členská základna se postupně rozšířila i do dalších částí země a na podzim téhož roku již bylo možné uspořádat první setkání a vydat první časopis. Během následujících let se podstatná část členstva (jehož počet se přiblížil dvěma stům) i činnosti přesunula do Prahy.

Činnost

Kromě vydávání tiskovin (jimž je věnován následující oddíl) pořádáme každoročně dvě větší víkendové akce. Začátkem roku (podle královského kalendáře, čili asi v polovině března) se koná *Oslava zničení Prstenu*. Její program zahrnuje různé přednášky, diskuse (často spontánní), divadelní představení, koncerty, společnou hostinu, a také kongres Společnosti. Na opačném konci roku, v polovině září, se členové scházejí na *Oslavě Bilbových a Frodových narozenin*. Ta je věnována jídlu, pití, hrám a dobré zábavě. Vyvrcholením bývá volba Bilba z řad přítomných.

Kromě těchto hlavních setkání pořádáme další akce pro vyhraněné skupiny členů a příznivců. Pravidelně v květnu se koná bojová hra v přírodě na motivy Války o Prsten (tu má ovšem Společnost v režii už jen zčásti). Zdatní členové neváhali podstoupit úprk přes rohanské pláně či zimní přechod přes Helcaraxë, ti usedlejší mezi námi se zase raději scházejí ve svých krajích u příležitosti červnových Radostin. V největších městech se pravidelné schůzky konají i v průběhu roku. Dále jsme uspořádali třeba tříměsíční hru pro mládež či několik besed s významnými osobnostmi.

Udržujeme také dobré vztahy s překladateli a nakladatelstvími, snažíme se poskytovat potřebné informace a sbírat údaje o všech knihách, časopisech, písních a vůbec aktivitách spojených s panem Tolkienem. Svým členům nabízíme rozsáhlou knihovnu s množstvím referenční literatury, možnost nákupu Tolkienových děl se slevami či obstarání některých titulů v originále. Udržujeme také styky s tolkienovskými společnostmi v Británii a Americe, ale i v Nizozemí, Dánsku či Finsku.

Publikace

Pro členy vydáváme dva časopisy. *Palantír* přináší zprávy z akcí, informace o činnosti u nás i v zahraničí, klípky ze soukromí prominentních členů Společnosti, kratší povídky a úvahy a v každém čísle písničku. Rozsáhlejší *Thorin* je pak věnován jednak překladům z díla pana Tolkiena a jiným pojednáním o Ardě, jednak těm tématům, která s Tolkienem úzce souvisejí. Jsou to především mýty různých národů, hrdinská epika a poezie vůbec, jazyk, a také práce „pokrevně příbuzných autorů" (C. S. Lewis, G. K. Chesterton). Zařazujeme i původní povídky, hlavně z pera členů Společnosti. Oba časopisy vycházejí asi čtyřikrát ročně.

Kromě toho vydáváme samostatně rozsáhlejší práce a mimořádné publikace, které si mohou členové koupit za režijní cenu (stejně jako časopisy). Jejich aktualizovaný seznam se objevuje mj. na přihláškách.

Adresy

* *oficiální adresa Společnosti (přihlášky, atd.):* Společnost přátel díla pana J. R. R. Tolkiena, Václavská 13, Praha 2, 120 00
* *redakce Palantíru:* Mirka Misáková, Úprkova 3, Brno, 621 00
* *redakce Thorina:* Daniel Soukup, Ovenecká 34, Praha 7, 170 00

PARCON-AVALCON 1998

Setkání fanů sci-fi, fantasy, hororu, UFO, kosmonautiky, her

Místo konání:
Kulturní dům JUNIOR, Obchodní Akademie, kino Květen – Chotěboř,
Imternet – http://amber.i-topp.cz

Datum konání:
pátek 3. – pondělí 6. července 1998
Prezence, ubytování, video a počítače od 14 hodin 3. 7., program od 18 hodin, oficiální zahájení 19.30, ukončení 6.7. ve 14 hodin

Pořadatelé :
SFK Avalon, Amberzine, město Chotěboř

Chystaný program:
Pozváni jsou: Ondřej Neff a **František Novotný**, Klub přátel Terryho Pratchetta a **Zeměplochy s Janem Kantůrkem**, Rigor Mortis – **Crew, Vladimír Remek, Jaroslav Mostecký** a řada českých a pár zahraničních SF spisovatelů, redaktorů a vydavatelů, odborníci a vědci, známí fanové.

Připravujeme: přednášky, pořady a besedy o sexu ve sci-fi, o paralelních světech, o budoucnosti komunikací a počítačů, o novinkách v **astronomii**, o současné **kosmonautice**, o **UFO** a záhadách, o **Star Treku**, o Conanovi, o SF modelech, o Neviditelné univerzitě, o programu hvězdných válek, pro začínající autory...

Dále chystáme: vyhlášení výsledků soutěží: **Cena Karla Čapka**, Corwinovy spisy, Ježíšku, já chci plamenomet, Koniáš, Miss Avalcon, promítání **sci-fi filmů v kině**, **skutečnou párty** s hudbou a speciálním programem, **soutěže** ve znalostech sci-fi, besedu s redakcemi fanzinů, filmovou hitparádu, sci-fi **paintballovou bitvu**, počítačové hry a **virtuální realitu**, dražbu, burzu a prodej SF&F knih, prodej sci-fi modelů a fanzinů, video (komplet filmy Akta X a Star Trek) a krátké filmy (samozřejmě **Kačenku**), velmi dobře fungující a **zásobené 3 bary**, turnaje **Magic The Gathering** a **Doomtrooper**, Dračí Doupě, Shadowrun apod., výstavu sci-fi modelů a kreseb, SF loutkové divadlo, tombolu...

A také: v průběhu conu aktualizovanou **www stránku** Parcon 1998 s přednáškami a zprávami! **Celosvětovou internetovou konferenci** se spisovateli a fany! Na **http://amber.i-topp.cz**

Další podrobné informace o programu, ubytování, stravování, dopravě; také elektronickou přihlášku a seznam přihlášených najdete na http: //amber.i-topp.cz

Přihláška PARCON–AVALCON 1998

Jméno: **Příjmení:**

Rodné číslo: **PSČ:**

Adresa:

Ubytování	kategorie 1 – hotel, 180,– Kč / osoba, noc	**S kým přednostně:** kategorie 2 – internát, 100,– Kč / osoba, noc	kategorie 3 – tělocvična, 30,– Kč / osoba, noc
Pá 3. 7.	☐	☐	☐
So 4. 7.	☐	☐	☐
Ne 5. 7.	☐	☐	☐

Stravování	3. 7.	4. 7.	5. 7.	6. 7.
Snídaně (18,–)		☐	☐	☐
Oběd (43,–)		☐	☐	
Večeře (37,–)	☐	☐	☐	

Vstupné: Zahrnuje vstup na všechny akce conu včetně párty, účast na turnajích, kino a Fantasy show, zdarma Internet, paintball (bez munice), materiály (Speciál Zbraně Avalonu, SF model, SF CD-ROM, placka, samolepka, plakát, SF kniha).

Startovné: Zahrnuje účast na turnajích, paintball (bez munice), kino, Fantasy show a materiály (Speciál Zbraně Avalonu, SF model, placka, CD-ROM).

	Vstupné pro fany:	Vstupné pro fanky a hráčky:	Startovné pro hráče:
do 15. 5.	200,–	170,–	170,–
do 26. 6.	240,–	200,–	200,–
na místě	280,–	230,–	230,–

Pro výši vstupného platí datum platby. Jako variabilní symbol uveďte rodné číslo.

Speciální autobus Praha-Parcon a zpět, cca 85,– Kč
Odjezd 3. 7. v 17.00, návrat 6. 7. ve 12.00. Pouze předběžný zájem, není závazné.

Slevy na vstupném:
V případě zájmu o vstup pouze na část dne nebo konkrétní přednášku složíte u vchodu zálohu ve výši plného vstupného. Dostanete vstupenku a placku. Bude zapsán čas příchodu a odchodu. Podle doby strávené na conu bude ze zálohy stržen vstupní poplatek ve výši 20,– Kč za každou celou hodinu.

Kontakt: Ladislav Pátek, Žitná 1461, 583 01 Chotěboř, tel. 0453 / 32 73

Účet: Václav Pravda, 572836-524 / 0600, AGB Chotěboř

SF&F Workshop

Snažíte se psát a něco tomu chybí? Nevíte co? Nevíte, koho požádat o radu? Zdá se vám, že vaši přátelé vás při kritice vašich děl moc šetří? Nebo vám redaktoři vracejí vaše díla beze slůvka vysvětlení? V tom případě vám možná pomůže SF&F Workshop.

SF&F Workshop je permanentní korespondenční literární dílna Československého SF&F fandomu. Jeho hlavním úkolem je zajišťovat pro autory, zejména začínající, posudky na jejich díla. Práce k posouzení přijímáme průběžně, bez časového omezení, na kontaktní adrese:

SF&F Workshop
Jan Macháček
Pražská 765
393 01 Pelhřimov

Na Internetu se můžete e-mailem obracet na adresu:
machacek@mail.natur.cuni.cz
a na webu nás najdete pod URL:
http://www.natur.cuni.cz/~machacek/Workshop/

Podle režimu, pro který je práce určena, je třeba poslat dva nebo tři výtisky. Příspěvky je velmi vhodné napsat čitelně. Rozhodně nedoporučujeme zkoušet to s rukopisem. Používáte-li psací stroj, držte se formátu normostrany. Pokud vám za psací stroj slouží počítač, záleží na tom, zda máte klasický editor (třeba T602), kterému normostrana rovněž docela sedí, nebo něco důmyslnějšího (doporučuji TeX). Lektorům často pomůže, když k zásilce přidáte i nějaké údaje o sobě, zejména věk. V žádném případě samozřejmě nesmíte zapomenout na zpáteční adresu.

Režimy máme dva:

Společný režim

Povídky běží v balících po pěti, aby se ušetřilo za poštovné. Čekání, až se sejde dost povídek, ovšem zpomaluje odezvu. Účastník pošle tři výtisky své práce, která by neměla být delší než 20 normostran (za jednu práci lze považovat i několik krátkých povídek o celkové délce do 20 normostran). Až se balík sejde, dostanou účastníci složenky na poplatek 75 Kč. Dva výtisky proběhnou lektorským okruhem, kde nasbírají aspoň deset posudků od členů a spolupracovníků Workshopu, třetí okruhem autorským, ve kterém si své práce ohodnotí účastníci navzájem (čtyři posudky). Za příznivých okolností dostane autor zásilku s posudky přibližně půl roku po zaslání své práce.

Samostatný režim (zrychlený)

V tomto režimu běží zaslané práce samostatně. Tím pádem odpadá autorský okruh a potřebujeme pouze dva výtisky. Délka práce v zásadě není omezena, lze poslat i román nebo povídkový cyklus, pokud je zásilka lehčí než 0,5 kg a pokud věříte, že to lektoři budou s to dočíst. Účastnický poplatek ovšem dělá 160 Kč, přestože lektorský okruh samostatného režimu je kratší a účastník získá pouze šest posudků. Doba odezvy by se zato mohla zkrátit až na dva měsíce.

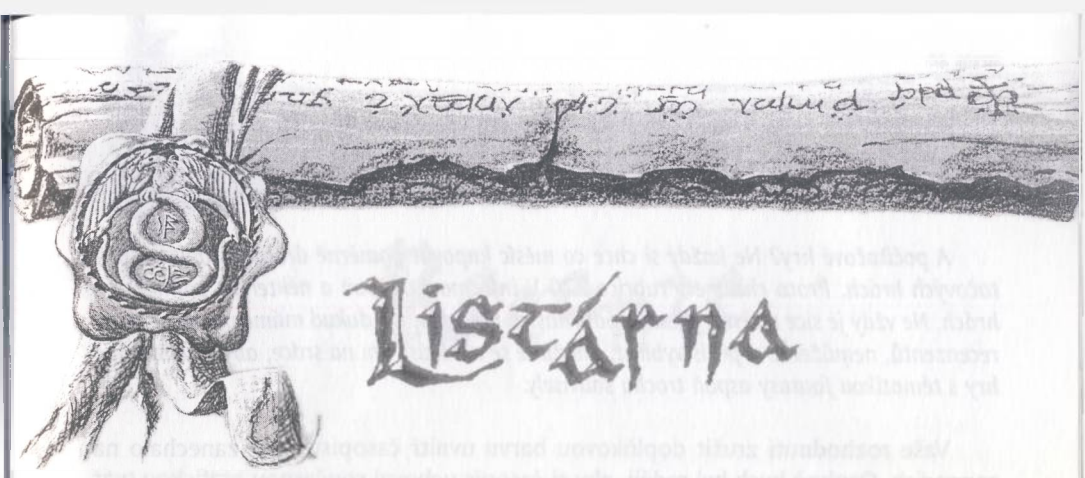
Úprava textů

Příspěvky přijímáme na papíře velikosti (přibližně) A4. Kolem textu by měly zůstat nepopsané okraje, za které by se dal držet; jejich typická šířka je pochopitelně jeden palec čili zhruba 2,5 cm. Takové okraje přijdou vhod nejen po stranách textu, ale i nahoře a dole; tam, do míst snadno podléhajících mechanickému poškození, lze případně umístit záhlaví a zápatí (zejména čísla stránek). Text má být napsán dostatečně velkým, dobře čitelným písmem a mezi jednotlivými řádky má být tolik místa, aby při čtení nesplývaly.

Pro psací stroje byl kdysi definován formát normostrany: 30 řádků po 60 znacích včetně mezer na listu A4, dvojnásobné řádkování, jednostranný tisk. Začátky odstavců se odsazují pět znaků doprava. Takovým způsobem po stránce úhledně rozmístíte strojopis se standardní velikostí písma. Jestliže píšete na kvalitní silný papír (písmo na druhé straně ani neprosvítá, natož aby na ni bylo proraženo), můžete, zvláště u delších prací, popsat obě strany listu. Při odsazování odstavců se bez obav nechte vést vlastním estetickým cítěním.

Výstup editorů jako T602 má mnoho společného s výstupem psacího stroje, a tak i jejich uživatelé obvykle uplatní parametry normostrany. Snad jediným podstatným rozdílem je, že při tisku bez dělení slov se vyplatí nastavit délku řádku na 65 znaků, protože editor k některým mezerám pár dalších přidá.

Sazečské programy (TeX), jakož i programy, které typografické schopnosti předstírají (M$ Word), používají písmo s nestejnou šířkou znaků. Když je i užší než m, nejen že to lépe vypadá, ale navíc se na řádek vejde víc písmen. Důležitými parametry jsou šířka řádků (což je pochopitelně šířka papíru zmenšená o šířku nepopsaných okrajů), výška textu (výška papíru bez horního a dolního okraje), rozteč řádků a typ a velikost znakové sady. Dobře se osvědčují výše zmíněné palcové okraje (na všech čtyřech stranách), dvanáctibodová znaková sada a sedmnáctibodové řádkování. Při výběru typu písma je třeba se vyvarovat zejména písem ozdobných a jiných podivností. Vzhledem k šíři možností, jaké počítačová typografie skýtá, lze ovšem stanovit jedinou opravdu pevnou, naprosto obecnou zásadu: Musí se to dobře číst.



Listárna

V této listárně bychom chtěli uveřejnit odpovědi na nejčastější otázky, které nám kladou naši čtenáři.

Vycházíte jako dvouměsíčník a pro některé čtenáře je čekání na nové číslo těžkou zkouškou jejich trpělivosti. Já sám bych byl ochoten platit 35 Kč každý měsíc. Nebo byste neměli do měsíčníku co dát?

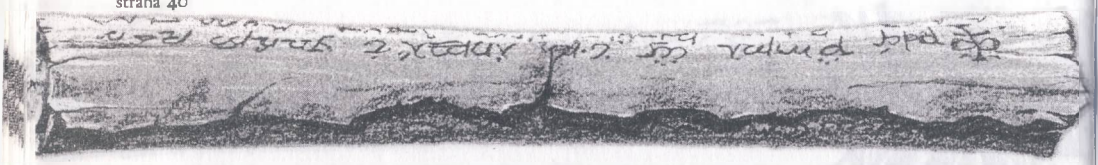
S přechodem Dechu draka na měsíčník je to těžké, neboť v některých oblastech (zejména jeskyně DrD) nám příspěvky sotva stačí na současnou periodicitu vycházení. Řešením by možná bylo při měsíční periodicitě zmenšit počet stran na 64 a střídat čísla s jeskyněmi (kde by bylo méně povídek a chyběly by některé rubriky) a bez jeskyní – to by ale zřejmě způsobilo výkyvy v prodejnosti a takový experiment si v současné době dovolit nemůžeme.

Stále čekám, kdy se přehoupnete přes magickou hranici 100 stran a bude místo na víc recenzí, povídek, obrázků atd.

Vzhledem k tomu, že počet stran časopisu musí být dělitelný šestnácti (někdy dokonce dvaatřiceti, podle požadavků tiskárny, ve které se tiskne), pak nejbližší vyšší možný počet stran je 112. Tento rozsah je však už neúnosný pro použitý typ vazby (který ale nechceme opustit kvůli vyjímatelnosti příloh) a navíc není jisté, zda bychom byli schopni takto zvýšený rozsah naplnit.

Jste „časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny", tak proč uveřejňujete články o Battletechu a recenze počítačových her?

Battletech je skutečně rubrika, která do deklarované náplně našeho časopisu příliš nezapadá, na druhé straně i Battletech má své příznivce (několik tisíc), kteří si zaslouží, aby se jim někdo trochu věnoval – a znáte nějaký jiný časopis na našem trhu, který by mohl vzít Battletech pod svá křídla? Stejně tak bychom neodmítli žádost o zavedení rubriky pro figurkové hry typu Warhammer či Warzone, pokud by se našel někdo, kdo by byl schopen a ochoten do ní pravidelně přispívat alespoň rok.



A počítačové hry? Ne každý si chce co měsíc kupovat poměrně drahý časopis o počítačových hrách. Proto chceme v rubrice 220 V informovat aspoň o některých zajímavých hrách. Ne vždy je sice recenze přesně podle našich představ, ale dokud máme poměrně málo recenzentů, nemůžeme si příliš vybírat. Snažíme se ale klást jim na srdce, aby recenzované hry s tématikou fantasy aspoň trochu souvisely.

Vaše rozhodnutí zrušit doplňkovou barvu uvnitř časopisu mne zanechalo na rozpacích. Osobně bych byl raději, aby si časopis uchoval současnou grafickou tvář a to i za cenu určitého zdražení.

To je dost kontroverzní téma – někteří čtenáři by raději barvu ponechali i za cenu zdražení, jiní naopak radši přijmou mírné zhoršení vzhledu, aby cena zůstala nezměněna. Takže v tomto ohledu se prostě nedá zavděčit všem.

Uveřejněné jeskyně DrD většinou nejsou příliš dobré (i když v každé lze najít nějaké zajímavé prvky). Zvláště mě zarazila značná nelogičnost a chabá zápletka některých výtvorů. V některých jeskyních také silně postrádám ty nejzákladnější informace, jako například úroveň a počet dobrodruhů.

Co se jeskyní týče, je zde situace podobná jako u recenzí. Kdybychom si do každého čísla mohli vybírat z pěti dobrodružství, to by bylo něco. Bohužel občas jsme rádi, že seženeme aspoň ucházející jeskyni – ani soutěž „O spár Zlatého draka" nám moc nepomáhá. A že nám chybí informace o úrovni a počtu dobrodruhů? Jsou skutečně klíčové? Já sám bych se asi neodvážil odhadovat schopnosti a „údernou sílu" například družiny pěti dobrodruhů na čtvrté úrovni, pokud bych o ní neměl podrobnější informace. PJ sám musí zvážit, odpovídá-li dobrodružství možnostem jeho družiny, a případně ho modifikovat.

Nová grafická úprava Dechu draka se mi líbí, ale vadí mi, že jste kvůli ní časopis zdražili z 29 na 35 Kč.

Nová úprava ročníku 1997 neměla žádný vliv na zvýšení ceny – ta stoupla (o 20%), protože se zvětšil rozsah časopisu (o 20%).

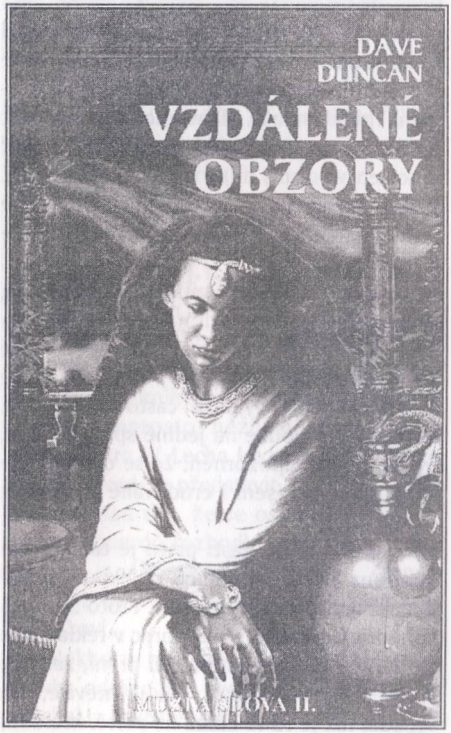
Proč jste upustili od recenzování her? Zajímal by mě váš názor například na strategické figurkové hry.

Kdykoli vyjde nějaká nová hra, vždy se o ní zmíníme – ale v poslední době nic nového nevychází. A co se týče strategických figurkových her, rádi o nich něco otiskneme, pokud nám někdo nějaký vhodný článek pošle. Primární náplní práce redaktora je totiž nikoli příspěvky ***tvořit****, nýbrž* ***získávat*** *je od přispěvatelů a* ***upravovat*** *je do uveřejnitelné podoby. Výjimku samozřejmě tvoří rubriky Křišťálová koule, Moudrá sova a Listárna.*

odpovídal -mk-

Recenze

Vzdálené obzory



Hajeluja, hosanna, věrní radujte se, neb dlouho očekávaný den nadešel! Bůh (rozuměj Karel Petřík, majitel vydavatelství Netopejr) se smiloval a svým věrným služebníkům opět poskytl duševní potravu! A co víc, stal se zázrak! Vyšel druhý díl série, což je v našich zemích opravdu věc neobvyklá. Ale abych nekřivdil – Netopejr skutečně své série vydává, na rozdíl od jiných nakladatelů (nebudu jmenovat, aby se Laser s Classicem neurazili). Takže radujme se, druhý díl vynikajícího *Kouzelného okna* je na světě.

Vzdálené obzory už po přečtení první dvacítky stran dávají najevo, že jsou typickým pokračování fantasy ságy. Děj je rozdělen do dvou linií, které se (samozřejmě, jak jinak) na konci nesetkají. Na to si budeme muset počkat až do vydání posledního dílu. Spádu knihy to naštěstí neškodí, protože Duncan je kvalitní spisovatel a řemeslo zvládá, takže děj jedné linie není slabší než děj druhé. V první linii sledujeme osudy princezny Inosolan, přenesené kouzelným oknem do Arakkaranu. Je zajímavé pozorovat, jak si emancipovaná dívka, připravovaná pro zákulisní intriky, zvládající jízdu na koni a sokolničení, poradí se společností, kde jsou ženy dobré jen jako služebnice mužů, rodičky a vychovatelky. Zde se seznámí s právoplatným vládcem Arakkaranu, džinem Azakem, a zjistí, kdo je vlastně Rasha, která ji protáhla skrz kouzelné okno. Po dlouhém pletichaření se Inos konečně podaří získat Azaka na svou stranu

a přemluvit ho k útěku ze země. Inos s Azakem (a samozřejmě s nezbytnou tetou Kade) prchají, aby se u Velké čtyřky domohli pomoci. Pěkné, ale podle mého názoru by se dalo obejít bez pětistránkových popisů Inosiných šatů. Kdybych nevěděl, že Duncan je chlap, předpokládal bych, že tyhle pasáže psala žena, která se nechala unést krásou jí vymyšlené garderoby.

V druhé linii sledujeme osudy hlavního mužského hrdiny, podkoního Rapa. Ten sice také prošel kouzelným oknem, ale protože nikdo neví, jak kouzelné okno funguje, ocitl se na druhé straně světa, ve Faerii, společně s goblinem a „mužskou skládačkou" Sagornem, Thinalem, atd. Máme možnost sledovat jeho cestu za Inos, která samozřejmě (vždyť je to teprve druhý díl) v této knize neskončí. Jediné, co se na jeho osudu změní je, že příjde o goblina. Ale kdo ví, do konce zbývají ještě dva díly.

Kniha je opět velmi dobře přeložena, skutečně jsem nenarazil na něco, z čeho by mi vstávaly hrůzou vlasy na hlavě. Také korektor odvedl svou práci velice pečlivě. Je to v dnešní době výjimka, často se to nevidí. Narazil jsem pouze na jediné sporné místo, byl jsem však upozorněn, že se o chybu nejedná, a dostal jsem i erudované vysvětlení. Tímto děkuji.

Na rozdíl od části první je tahle kniha opatřena docela poutavou obálkou a rozdíl je znát určitě i v prodejnosti. Proto „koupěj, nebudou", jak říká onen borec v reklamě na auta. A pokud nevlastníte díl první, zakupte si jej, neprohloupíte. Pokud nevíte, jak vypadá, tak je to ta kniha na pultě, která má nejošklivější obálku.

Dave Duncan: Vzdálené obzory. Přel. Hana Špitálská. Obálka S. Linnel, ilustrace Petr Utěšil. Olomouc, Netopejr 1998. 449 s. 179 Kč.

Robert Pilch

Elrik: Příběhy Bílého vlka

Literární hrdinové mají bylinný vztah k světu: dají se rozčlenit na druhy jednoleté a trvalky.

Trvalky jsou náročnější, ale odvděčí se: okupují série povídek, novel a románů a chytají se jich další a další epigonové. Trvalky jsou ekonomické prameny svých tvůrců. Vytvořme závislost na hrdinovi a jsme za louží!

Elrik z Melniboné, pán a sluha Bouřenoše, je z fantastické skalky Michaela Moorcocka. Je antihrdina jak vyšitý – vykořeněný albín závislý na drogách a magickém meči, který slabému tělu svého pána dodává šťávu (saje duše obětí...). Bloudící sluha Chaosu, který by raději sloužil Řádu. Kmotřenec Lorda pekel Ariocha. Smolař, ze kterého si Sudičky udělaly brutální legraci a navařily mu sadisticky chutnající mišmaš peprného života. Elrik z Melniboné je od pohledu Miláček.

Kniha *Elrik: Příběhy Bílého vlka* je trošinku chyták na čtenáře. Jako autor je na obálce uveden Michael Moorcock, ve skutečnosti se však jedná o sbírku povídek sedmadvaceti různých autorů, kteří byli požádáni, aby napsali povídky o (do té doby) výlučně Moorcockově literární postavě. M. Moorcock tu je tedy „jen" inspirací a autorem úvodní povídky. (Ta je nakonec, paradoxně, v konkurenci ostatních spíše průměrná.)

Přes první pocit zklamání jsem velmi brzy musel uznat, že sestavit takovou antologii vůbec nebyl špatný nápad. Výsledkem je totiž stylově velmi barevný čtyřsetstránkový cvalda, plný inspirujících nápadů a svěžesti, na kterou modří reklamní hlodavci nikdy nebudou moci ani pomyslet. Postava Elrika, na tisíc způsobů pojatá, spojuje všechny příběhy do rozumného celku. Stává se rámcem, který dovoluje, aby vedle sebe existovaly čtyřstránkové hříčky i delší, příběhově šťavnaté texty.

Píšu-li o barevnosti, pak rozhodně nepřeháním. Autoři tahají hrdinu ze světa do světa, z času do času, z dimenze do dimenze. Elrik navštěvuje zemi rozdrolenou v bitvě Řádu a Chaosu, zemi, kde jména dávají lidem a věcem reálné vlastnosti, Třetí říši... Jednou potkáváme Elrika jako zralého krvelačného feťáka, jindy nechává Stexart von Allmen čtenáře nahlédnout do albínova dětství. Scott Ciencin v příběhu *Strážce u brány* vypráví o tom, kterak má Elrik na dosah možnost vyléčit se ze svého blonďatého postižení. Jody Lynn Lye v povídce s mokrým koncem přivádí Elrika k setkání s jeho klonovanou dcerou (dost bylo ovcí!), Thomas E. Fuller s jakýmsi tankem (zde je skvěla nahozena atmosféra zimního ostrova, mlžné halucinace a smutné hospody) a autorská dvojice Green a Murray s milánskými šlechtici.

Výtečná je také povídka *Slavnosti Celene*, která pochází z pera Gary Gygaxe, nestora RPG. Seznamuje čtenáře s Moonglumem, druhem Elrika. Samotný Elrik se v tomto příběhu sice neukáže, ale to vůbec nevadí.

Elrik je mnohým – hrdým panovníkem, troskou, psancem, vězněm, zabijákem, pubescentem, poutníkem... Mnohým se stává i čtenář a má to drajv, jak se říká. *Příběhy Bílého vlka* by mohly být neuvěřitelnými čtenářskými orgiemi...

Je ovšem znechucující, co s výbornou knihou udělá imbecilní překlad. „České" *Příběhy Bílého vlka* jsou totiž tak prasácky přeloženy, že se skoro až stydím o tom psát. Ďábelská interpunkce podporuje kulometnou palbu všemožných anglismů a podivných a nesrozumitelných chaotismů (nutnost číst některé pasáže i pošesté, abych věděl, kdo s kým mluví a o čem, mě vyloženě ... hm, iritovala). Slova se opakují a zájmena často odmítají být zvratná, i když taková být zrovna mají. Hrůza a běs! Tos neměl, Lorde Ariochu!

(Napadá mě – je tak těžké zaplatit nějakému středoškolskému učiteli češtiny dva tisíce za to, že si to přečte a vychytá alespoň nejbestiálnější chyby? Když už za knížku dám sto devadesát korun, tak mě pětka navíc nezabije...)

Všem silným žaludkům knihu však vřele doporučuji. Elrikův svět rozhodně stojí za to. Okouzlující setkání se ztripovaným rockerem, Hitler-Jugend i rajcovními Pány draků hodí čtenáři nové filtry do objektivů a tloušťka knihy dává skvělou možnost řádného jazykově-masochistického bahnění.

Kolektiv autorů – Elrik: Příběhy Bílého vlka. Přel. Jiří Bartoň. Obálka Oliviero Berni. Brno, Návrat 1998. 414 s. 189 Kč.

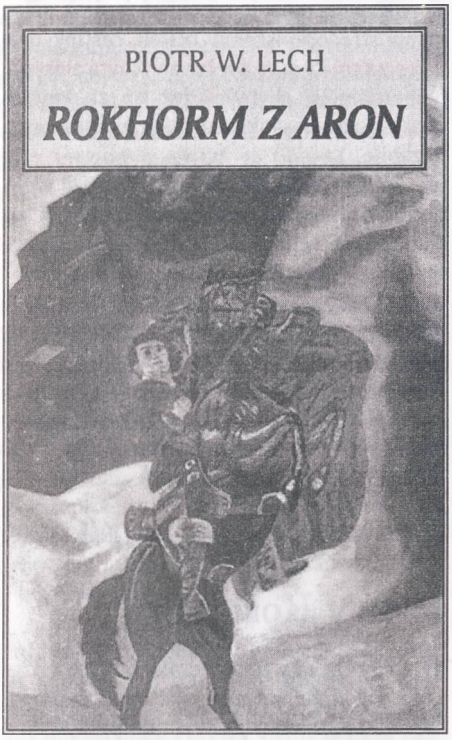
Jakub Macek

Je tady Rokhorm

Když jsem v Dechu draka 6/96 recenzoval knihu *Maladie*, jako nejlepši povídku teto knihy jsem zhodnotil dílo mně dotehdy naprosto neznámého polského autora Piotra W. Lecha *Jezdci ve vánici*. Proto si jistě dovedete představit, jaké bylo moje potěšení nad tím, že se ostravské nakladatelství Leonardo rozhodlo vydat jeho knihu *Rokhorm z ARON*, ve které mají čtenáři možnost dozvědět se více o Rokhormovi Poutníkovi.

Rokhorm je člen řádu ARON, který z řádu odejde po neúspěšné Zkoušce na mnicha a putuje po kraji cestou sebepoznání.

ARON je jeden z magických řádů, které uzavřely smlouvu s bohy a jsou schopny využívat magických znamení. Jejich symbolem se staly runy ARON, znamenající po řadě: Abhum – žádost, smyslnost, Rokhes – dočasný život, hromadění, bohatství, Ot – vědění



a Naron – osvobození od tří předcházejících, stav spojení s vesmírnými silami, vesmírným živlem, Tím, Kdo Stvořil. Tato bytost je považována za někoho nad bohy, který je i pro ně nedosažitelný. Ostatní řády však tolik nedbají na Rovnováhu a využívají jen některé směry magie, některé se daly na cestu loupeživých rytířů.

Kniha obsahuje šest povídek plus úvod, ve kterém je shrnuta historie země a vznik magických řádů. Popravdě by tomuto úvodu lépe slušelo místo na konci, takto má spíše matoucí význam a čtenář se k němu po přečtení povídek bude zřejmě znovu vracet. Všech šest povídek na sebe více či méně navazuje a poslední z nich mizí jaksi do neurčita. Pokud to byl záměr, zřejmě byl myšlen jako vrátka pro další pokračování, ale kniha takto nepůsobí zcela kompaktně, čtenář má dojem, že prostě jen dočetl další povídku a je konec.

Samotným povídkám však mnoho vytknout nelze, autor pečlivě pracuje s informacemi, se kterými šetří až do posledního okamžiku. Většina povídek je založena na konfliktu dvou lidí, do něhož svou mocí zasahuje Rokhorm Poutník, většinou jen jako pouhý kolemjdoucí. Autor zřejmě není žádný nováček a texty jsou psány s profesionální zručností. Magie samotná je vykreslena jen velmi zjednodušeně, většina zaklínadel je prostě jen obměna základní litanie ARON, mnoho z nich je schopen Rokhorm použít jen s podporou svých bratří v klášteře, ale to není tak důležité. Důraz se klade na skutečné lidské hodnoty hlavního hrdiny, který se neváhá protivit ani bohu, pokud to považuje za správné.

Překlad z polštiny je tradičně velmi kvalitní, vždyť nakladatelství Leonardo má s vydáváním polských autorů bohatou zkušenost. Kéž by tomu i mnozí jiní vydavatelé věnovali tolik času a námahy, ubylo by na pultech horkou jehlou šitých knih.

Rokhorm z ARON je kniha, která mě zaujala hlavně svou malebností a originalitou, tak příznačnou pro autory polské fantasy. Zdá se, že polští autoři se snaží jít svou vlastní cestou, nezávisle na západní tvorbě. Jejich úspěch již prokázal Andrzej Sapkowski, nyní se nám naskýtá příležitost zvětšit okruh zájmu o dalšího autora. P. W. Lech rozhodně stojí za všimnutí.

Piotr W. Lech: Rokhorm z Aron. Přeložili D. Chmelař, J. Pilch, R. Pilch. Obálka Tereza Porodová. Ostrava, Leonardo 1998.

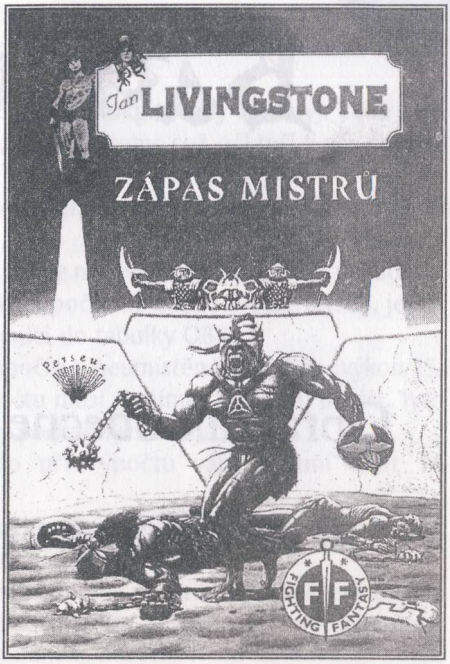
-san-

Znovu v labyrintu

Vy, kteří jste přemýšleli nad tím, zda se ještě někdy ocitnete v ďábelském labyrintu barona Sukumvita (viz Fighting Fantasy gamebook *Labyrint smrti*), si nyní můžete odpovědět „Ano". Jak již název nového gamebooku, *Zápas mistrů*, nasvědčuje, opět se můžete zúčastnit proslulého turnaje, který zatím úspěšně absolvoval jen jediný odvážlivec.

Na rozdíl od minulé „návštěvy" labyrintu je ale hrdina v trochu jiném postavení – vstupuje do něj jako otrok baronova bratra, lorda Carnusse, který se rozhodl svého bratra pokořit (jelikož nenávidí jeho slávu) a hrdinovým prostřednictvím získat odměnu za vítězství pro sebe. To ovšem znamená, že hrdina napřed musí projít náročným výběrovým testem – řadou soubojů v aréně, napřed s nestvůrami, pak s ostatními adepty. Teprve jako poslední přeživší získává „výsadu" účastnit se Zápasu mistrů jako Carnussův šampión.

Labyrint je opravdu dokonale přebudován a dostat se až k východu je neuvěřitelně obtížné; pochopitelně je plný nestvůr a ostatní soutěžící se také nechovají zrovna přátelsky. Takže tentokrát je doporučení kreslit si mapu opravdu na místě – až budete popáté hledat chybějící prsten nebo nějaký životně důležitý předmět, přijde vám velice vhod. Také proto, že standardní systém použitý u většiny gamebooků je zde zvolen poněkud nešťastně; vzhledem k tomu, že je třeba projít většinu labyrintu, znamená „jednosměrný" systém i to, že první špatné odbočení na začátku nenávratně pohřbí vaše šance na vítězství. Autor to zkrátka tentokrát s obtížností poněkud přehnal; pokud se ale přes tuto skutečnost dokážete přenést, strávíte se *Zápasem mistrů* hodně dlouhou dobu.



Překlad je na obvyklé slušné úrovni a doprovodné ilustrace jsou velice pěkné (zejména nestvůry Kráčej, Drtikost a Ledopysk vyhlížejí opravdu působivě). Celkově bych tedy tento gamebook zařadil v žebříčku někam doprostřed pole ke spoustě dalších – a kdyby byl základní systém pohybu v labyrintu vyřešen lépe, navrhl bych umístění mnohem lepší (K dnešnímu dni u nás vyšlo téměř 40 gamebooků – nepočítáme-li sérii „Vyber si své vlastní dobrodružství" a dílka podobného typu – takže je co srovnávat. Do některého z příštích čísel se pro vás pokusím sestavit obšírnější hodnocení těchto gamebooků podle různých kritérií.)

Ian Livingstone: Zápas mistrů. Přel. Zbyněk Dach. Obálka Brian Williams. Plzeň, Perseus 1998. 80 Kč.

-mk-

Battletech

Opravník obecně oblíbených omylů

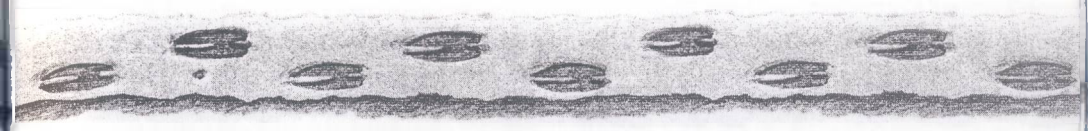
Jan „Gilhad“ Obdržálek a Jiřina „Aquila“ Vorlová

V rámci GameConu i při jiných příležitostech se konají turnaje, v nichž hráči mohou používat OBRy vlastní konstrukce. Ty však musejí být schváleny organizátorem příslušného turnaje. K tomu je potřeba předložit nejen **kompletně vyplněnou palubní kartu**, nýbrž i **tabulku podrobných údajů**, přesně stejnou, jakou mají standardní OBRy na prvních třech (nebo dvou ve třetí edici) stranách složky palubních karet. Mnozí hráči hráči vyplňují palubní karty nesprávně či neúplně a je jim za to po právu organizátory láno a spíláno. Tento Opravník by měl dopomoci k odstranění takových nežádoucích situací.

Výrazem „přesně stejná tabulka podrobných údajů“ je myšlena stejná úprava i stejné pořadí řádků. Nepřehazuj třeba nohy a paže. A nezapomeň na poslední řádek za zbraně a munici **zapsat i umístěné chladiče**, které nejsou integrální součástí reaktoru. Nepiš k nim však váhu, ta už je započítána ve vybavení v horní části tabulky. O chladičích se rozepisuji podrobně hlavně pro majitele třetí edice, kde se chladiče samostatně nerozepisovaly.

Nyní k jednotlivým bodům konstrukce.

1. Určení celkové váhy. Tady snad chyby nebývají, jen občas někdo zjistí, že se do původně stanovené váhy nevejde, změní ji, ale zapomene přepočítat pozdější body, zejména rychlost.



2. Určení výkonu reaktoru, respektive bodů pohybu. Tady také chyby nebývají. Body běhu se spočítají jako jedenapůlnásobek bodů chůze, **zaokrouhleno nahoru.** Body skoku odpovídají počtu trysek.

3. Zabudování ovládacích prvků. Nezapomeň na kokpit (vždy tři tuny). **Váha gyra** se zaokrouhluje **na celé tuny nahoru**, nikoli na půltuny, což někteří z vás chybně dělají.

4. Určení váhy vnitřní struktury. Chyby nebývají, jen počet teček napiš správně do tabulky podrobných údajů.

5. Určení parametrů skoku. Zde rovněž chyby nebývají, jen je třeba si uvědomit, že počet trysek nemůže převýšit konstrukční počet BP chůze. Počet trysek, jejich umístění a hmotnost napiš za zbraně a munici do tabulky OBRa.

6. Zabudování chladičů. Nezapomeň spočítat neumístěné chladiče (výkon/25, zaokrouhluj dolů), zbytek do celkového počtu musí zaujímat kritickou pozici. Tyto umístěné chladiče rovněž zapiš do tabulky podrobných údajů.

7. Zabudování pancíře. Občas někdo při výpočtu váhy neumí dělit 16 a zaokrouhlovat na půltuny nahoru.

8. Zabudování zbraní a munice. Zde také chyby nebývají, většina z vás zná váhu zbraní zpaměti. Nezapomeň na případnou munici.

9. Dokončení Tabulky kritických zásahů. Nezapomeň umístit nejen veškeré zbraně a munici, ale i **trysky a chladiče.** Zejména na chladiče mnoho warriorů zapomíná. Počet chladičů na kritických pozicích dostaneš, odečteš-li od celkového počtu počet neumístěných chladičů. Umísťuj správný počet chladičů, na kritických pozicích jich nesmí být ani míň ani víc. Ještě připomínám, že AK/20 jako jediná zbraň nemusí být celý v jedné oblasti, ale jeho kritické pozice lze rozdělit do dvou sousedních oblastí.

10. Vyznačení hodnot pancíře. Nezapomeň, že **součet bodů pancíře čela a týlu nesmí převýšit dvojnásobek bodů vnitřní struktury dané oblasti.** Někteří zapomínají započítávat týlový pancíř.

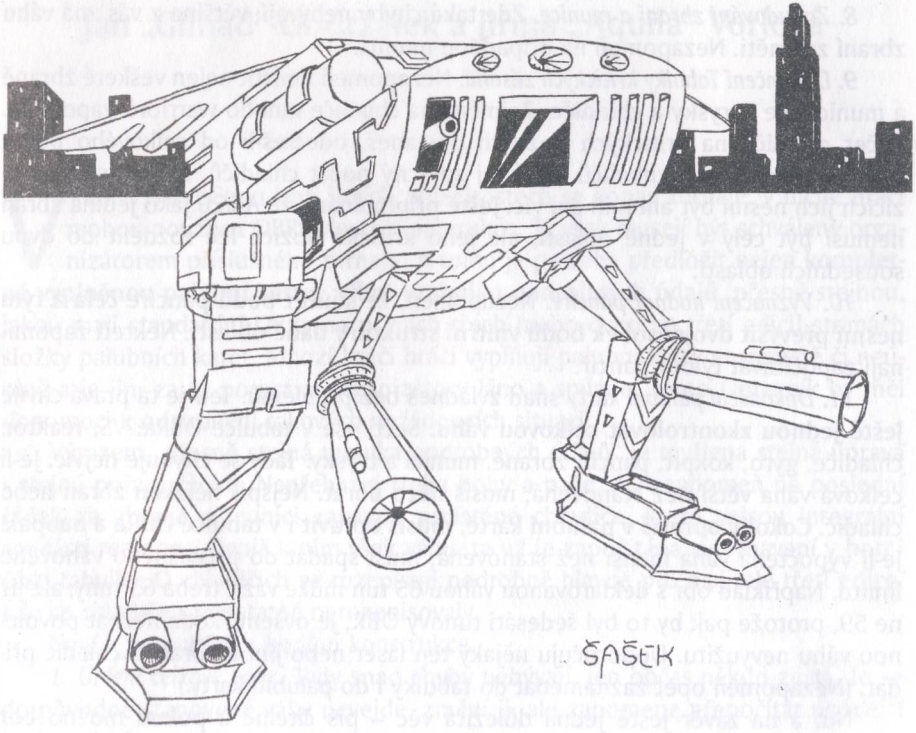
11. Dokončení palubní karty snad zvládneš bez problémů. Teď je ta pravá chvíle **Ještě jednou zkontrolovat celkovou váhu.** Sečti vše v tabulce OBRa: VS, reaktor, chladiče, gyro, kokpit, pancíř, zbraně, munici a trysky. Tady se chybuje nejvíc. Je-li celková váha větší než stanovená, musíš něco ubrat. Nejspíš nějakou zbraň nebo chladič. **Cokoliv opravíš v palubní kartě, musíš opravit i v tabulce OBRa a naopak!** Je-li vypočtená váha menší než stanovená, musí spadat do příslušného váhového limitu. Například obr s deklarovanou váhou 65 tun může vážit třeba 63 tuny, ale již ne 59, protože pak by to byl šedesáti tunový OBR. Je ovšem škoda nechat povolenou váhu nevyužitu. Doporučuju nějaký ten laser nebo jinou zbraň či chladič přidat. (Nezapomeň opět zaznamenat do tabulky i do palubní karty.)

Nu, a na závěr ještě jedna důležitá věc – piš čitelně a pokud možno bez přepisování a škrtání.

V další části tohoto Opravníku bychom chtěli navázat na článek v DD 5/97 a poukázat na některé další chyby, jichž se hráči občas dopouštějí.

Nejprve poznámka k natáčení trupu a s tím souvisejícímu posunutí palebných polí. Natáčí se pouze OBR od pasu nahoru, to znamená, že posun palebných polí se týká pouze zbraní na trupu, bocích, pažích a hlavě. Natočení trupu nemá vliv na zbraně na nohou ani na vyhodnocování směru, odkud byl OBR poškozen.

Dále se budeme zabývat fyzickými útoky. V jednom kole lze kopnout pouze jednou nohou, ale lze udeřit oběma pěstmi. OBR však v jednom kole nemůže provádět fyzické útoky různých typů, to znamená, že nemůže například použít kopnutí a ránu pěstí nebo úder kyjem. Některé OBRy místo kyje mohou použít namontované sekyrky, které oproti kyji mají tu výhodu, že jsou ovladatelné jen jednou rukou. To ovšem neznamená, že má-li OBR sekyrku v každé ruce, může během jednoho kola zaútočit oběma. Zamýšlí-li hráč nějaký fyzický útok, je třeba



dát si pozor, aby v předchozí fázi Útok palbou nepoužil zakázané zbraně. Některé typy fyzických útoků totiž znemožňují střelbu zcela, jiné jen střelbu z končetin, použitých při daném fyzickém útoku.

Někteří hráči chybují v hodu na řízení v důsledku poškození za 20 a více bodů v jedné fázi. Poškození střelbou vstupuje v platnost ještě před začátkem fáze Fyzický útok, a to tak, že naráz. Z toho plyne, že pokud OBR byl zasažen za 20 a více bodů a ještě v této fázi Útok palbou mu byly poškozeny písty nohy, musí při hodu na řízení započíst oba tyto postihy (+1 za poškození 20 a více bodů, +1 za každý poškozený píst). Hody na řízení se dělají až po vyřešení všech zásahů střelbou.

Rádi bychom též objasnili některé nejasnosti ohledně chladičů ve vodě. Ta, jak známo, skýtá možnost lepšího chlazení. Stojí-li OBR ve vodě hloubky 1, pracují chladiče na nohou s dvojnásobnou účinností, což znamená, že odvedou dvakrát více bodů tepla. Takto lépe pracují však nejvýše čtyři chladiče, neboť se jich do nohou více nevejde. Pokud OBR v této hloubce leží, nebo je ponořen hlouběji (hloubka 2 a více), může pracovat s dvojnásobným výkonem až šest chladičů naráz. Tentokrát již mohou být umístěny kdekoliv, nejen na nohou. Dokonce takto mohou pracovat i chladiče, které jsou integrální součástí reaktoru a které tudíž neobsazují žádnou kritickou pozici v palubní kartě. Zničené chladiče jsou ovšem i v případě ponoření neschopny odvádět teplo, a proto u nich dvojnásobný výkon znamená opět pouze to, že nechladí.

Dalším kamenem úrazu (pro hráče i OBRy) bývá výbuch munice. Ten může být způsoben nejen přímým zásahem do kritické pozice, ale i přílišným přehřátím OBRa. V každém případě je pilot zraněn za dva životy, a může tudíž omdlít. Dále při kritickém zásahu vybuchne v postižené oblasti i veškerá ostatní munice. Navíc se takto vzniklé poškození šíří pouze vnitřní strukturou, to znamená, že přenáší-li se poškození do sousední oblasti, přenáší se opět pouze do vnitřní struktury, i když pancíř není ještě zničen. Z celého OBRa pak většinou zůstane stát pouze vnější skelet, zatímco vnitřek je totálně zdevastován. Ovšem pokud OBR dostane zásah do pozice, v níž je veškerá munice již spotřebována, výbuch se nekoná. Pravidla turnajů pořádaných Altarem většinou umožňují odložit před zahájením bitvy přebytečnou munici a jít do boje třeba jen s pěti kulometnými dávkami. Odloženou munici samozřejmě není možné v bitvě použít.

Na závěr připomínáme jedno pravidlo o mířené palbě – nelze ji provádět raketomety.

ilustrace Zdeněk Šašek

Zpráva z Mistrovství ČR v BattleTechu

Do soutěže se nakonec přihlásilo 37 warriorů, z toho tři ze Slovenska. Hráči byli rozděleni podle místa bydliště do jedenácti tříčlenných skupin a jedné čtyřčlenné. Hráči ve skupině se měli sami vzájemně zkontaktovat, dohodnout se na termínech a během března a května sehrát každý s každým dva zápasy. Bohužel ne všechny zápasy byly odehrány, některé skupiny dokonce nemohly být hodnoceny.

Do druhého kola tedy postoupili ti, kteří odehráli všechny zápasy a získali alespoň 4 body. Jsou to Pavel Bezděkovský z Příbrami, Jan Bortlík z Librantic u Hradce Králové, Pavel Hromádka z Prahy 4, Jan Klička z Brna, Petr „Killman" Král z Prahy 7, David a Petr Němcovi z Kopřivnice, Pavel Prachař z Brna, Bruno Príkler z Bratislavy, Roman Rybenský z Litoměřic, Martin Toman z Jindřichova Hradce, Michael Vávra z Prahy 4, Martin Zadrobílek z Pardubic.

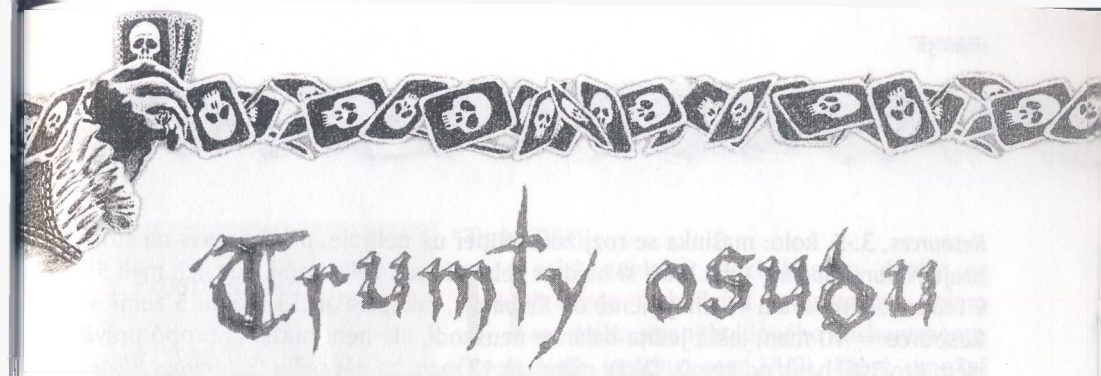
V prvním kole se hrál klasický scénář. Falanga byla tvořena čtyřmi standardními OBRy (z třetí nebo čtvrté edice) o celkové váze do 235 tun. Ve scénáři typu A měl hráč za úkol vyřadit dva nepřátelské OBRy, v typu B všechny čtyři OBRy. Rozložení map bylo stejné jako ve scénáři Závěrečná zkouška v pravidlech BattleTechu.

Pro druhé kolo je připraven speciální scénář s některými doplňkovými pravidly. Jeho znění pravděpodobně přineseme v některém z dalších čísel. Falanga je tvořena opět čtyřmi OBRy o celkové váze do 235 tun, tentokrát však mohou být i vlastní konstrukce.

Ve druhém kole budou hráči rozděleni do několika skupin, v nichž opět sehrají dva zápasy každý s každým. Po dohodě s účastníky bude druhé kolo uspořádáno většinou ve formě skupinového víkendového turnaje. Čtyři nejlepší postoupí do finále, které se odehraje na GameConu. Výsledky samozřejmě v Dechu draka zveřejníme.

Tolik zpráva z letošního mistrovství. Podobnou akci plánujeme i na příští rok, a to nejen v BattleTechu, ale i v Aréně. Pravděpodobně začne již od října nebo listopadu, aby bylo dost času na všechny mezipásmové turnaje, finále by proběhlo opět na GameConu. Máš-li zájem, můžeš předběžnou přihlášku poslat již nyní. Napiš, zda se jedná o BattleTech, Arénu či obojí. V září budeme přijímat závazné přihlášky a podle počtu účastníků rozvrhneme jednotlivá kola.

Předběžné přihlášky zasílejte na adresu Hexaedr, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3, e-mail AQUILA@ALTAR.CZ, Internet HTTP://WWW.ALTAR.CZ.



Kombo decky

Ivan „Isič“ Stanoev

Wizards of the Coast na nás v současnosti chrlí každé 3-4 měsíce novou expanzi, což představuje přibližně 600 nových karet ročně. A proto se není co divit, že přes veškerou snahu týmu testerů tu a tam unikne vývojářům nějaká nová karta, která v kombinaci s další kartou vytvoří smrtící kombo. A protože právě takových balíčků se v poslední době objevilo hned několik, podívejme se na ty nejpopulárnější.

Prospo–Bloom – All my cards in my hand!

V současnosti patrně nejsilnější a nejpopulárnější kombařský balíček je 'Prospo–Bloom', který se poprvé objevil na loňském Pro Tour Paříž, kde s ním vyhrál Mike Long. Je ovšem třeba podotknout, že tam se nehrál typ II, nýbrž Mirage – Visions only, kde se jinak hrály pouze samé nestvůry, takže bylo obtížné se na Prosperity připravit. Na druhou stranu je zajímavé, že pouze ve dvou edicích se našly 4 karty, které spolu vytvořily naprosto smrtící balíček, aniž by autoři kterékoliv dvě karty designovali k sobě. Když se začaly hrát 'Prosperity' i na typu II, nedoznaly prakticky žádných výrazných změn, jen v Tempestu jim přibyly *Meditate*. Pro ty, kdo ještě nikdy neviděli mašinku 'Prospo–Bloomu' v chodu, popíšu jednotlivé součástky: 1.-2. kolo: *Vampiric Tutor*, *Impulse*. 2.-3. kolo: *Squandered*

Resources, 3.-5. kolo: mašinka se rozjíždí, soupeř už nehraje, při *Resources* na stole hraju *Natural Balance* (oba hráči si najdou nebo obětují tolik zemí, aby jich měli 5), v reakci obětovávám všechny země do *Resources*, takže balancí si najdu 5 zemí + Resource = 10 man, ještě jedna balance neuškodí, ale není nutná (a propó právě jsem pročistil balík od zemí). Takže mám tak 12 man, za pět sešlu *Cadaverous Bloom* (zeleno-černý enchantment, který za zahození karty z ruky přidá 2 černé nebo zelené many), zbývá 6 man a tak 3 karty v ruce, 1 zahazuju do *Bloomu* = 8 man, poslední karta *Prosperity* na sedm karet, 7 karet = 14 man – další *Prosperity*, 14 karet = 28 man, to souhlasí s jedním *Drain Lifem* za 26. Kromě *Prosperity* se na dolízávání karet používá *Infernal Contract* a *Meditate*, obě karty stojí 3 many a líznu si za ně 4 karty, takže v počáteční fázi jsou výhodnější než *Prosperity*, sesílat proto vždy dřív. Obě mají sice postih, který však vůbec nevadí, u *Infernal Contractu* je nutné si uvědomit, že hráč umírá až na konci fáze a že polovina z nuly je zase 0, tzn. že *Contract* můžete seslat i s 0 životy a pokud soupeře na závěr nadrajnujete, všechno se vám bohatě vrátí. K vyhledávání potřebných karet slouží *Impulse* a *Vampiric Tutor*. Spouští se i ve třetím kole, běžněji tak v pátém, což je rychlejší než sebevíce zrychlený weenie deck. Problém nastává, pokud se k rychlosti přidá ještě *Disenchant* či *Emerald Charm*, nejvíc ale vadí modré decky, zde je ovšem výhoda, že i když se něco pokazí, tak ještě neprohrajete. Po všech součástkách do mašinky už zbývá pouze tak 5-7 volných slotů, které obvykle zabírá nějaké counterování (*Memory Lapse*, *Mana Leak*, nebo *Disrupt*) a obrana proti němu (*City of Solitude* či *Abeyance*).

Sideboardovat se většinou dají tak maximálně 3 karty. Pro ty kterým se balíček zalíbil a chtějí si ho poskládat, podotýkám, že drží rekord v počtu vzácných karet v solidním turnajovém decku. Na druhou stranu se u jeho hraní nebudete na rozdíl od soupeře nudit a můžu vás ujistit, že i když se mašinka porouchá a po 20 minutách míchání balíčku a dolízávání karet oznámíte soupeři, že vyhrál, nebude z toho mít pražádnou radost.

Prospo-Bloom

4 Prosperity
4 Cadaverous Bloom
4 Squandered Resources
4 Natural Balance
4 Infernal Contract
4 Meditate
3 Impulse
3 Vampiric Tutor
1 Drain Life
2 Abeyance
1 City of Solitude
3 Mana Leak
4 City of Bras
4 Gemstone Mine
1 Plains
5 Swamp
5 Island

Sideboard:
1 Wall of Roots
2 Wall of Blossom
2 Emerald Charm
2 Pyroblast
2 City of Solitude
2 Gloom
2 Perish
1 Abeyance

TurboZvi

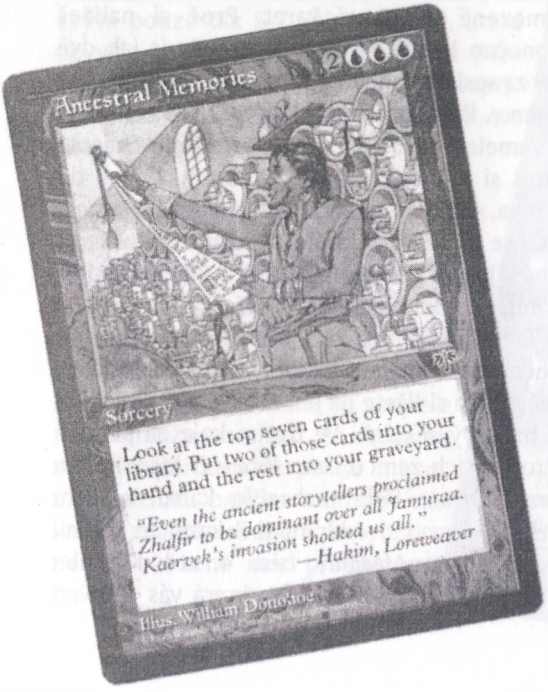
Horká novinka mezi kombo decky se jmenuje TurboZvi a je postavená kolem modrého strongholdového enchantmentu *Dream Halls* (casting cost UU3), který umožní oběma hráčům sesílat kouzla tak, že místo aby platili jejich casting cost, mohou discardovat kartu stejné barvy. Nechme o vzniku balíku hovořit jednoho z autorů Zvi Mowshowitze, podle kterého se ostatně jmenuje (upraveno a zkráceno):

„Moje první reakce na tuto kartu byla: Myslí to vážně? Jakoukoliv kartu? Zahodit, ne *remove from game*? I kdyby to bylo remove, pořád by byla zajímavá, třeba ve funny decku, ale instinkt mi říkal, ta karta je zlomová. O dva týdny později jsem seděl ve třídě a k smrti se nudil, začal jsem přemýšlet o Magicu. Proč jsou *Dream Halls* dobrá karta? Protože vyhraješ, když ji vyložíš. Proč vyhraješ když ji vyložíš? Protože si nalížeš neomezené množství karet. Proč si nalížeš nekonečno karet? Protože si lízneš víc jak dvě karty za seslané kouzlo. Jak se zbavit zemí? *Mana Severance*. Proč ti nedojdou karty? *Gaea's Blessing*. Jak zameleš *Gaea's Blessing*? *Ancestral Memories* (Lízneš si 7 karet, dvě dáš do ruky, zbytek do hřbitova, pokud je mezi nimi *Gaea's Blessing*, dostal se z knihovny přímo do hřbitova, takže se míchá). Jak si líznout víc jak jednu kartu za kolo? *Meditate*, doplněn *Siftem*."

Takže ideálně by to mělo vypadat takto: Ve druhém kole *Mana Severance* odstraní všechny země, takže si lížete už jen modré karty (s několika málo výjimkami). Ve třetím kole za pomoci obětovávacích zemí a *Lotus Petalu* či *Mana Vaultu* zahraju *Dream Halls*, zahazuju kartu, sesílám *Ancestral Memories*, vybírám si 2 karty ze sedmi, zahazuju kartu *Meditate*, beru 4, atd. K vyhledávání komba slouží *Intuiton*, která vás zároveň

zbaví zbytečných *Mana Severances* nebo *Dream Hallsů*. Problém je ve způsobu zabíjení, originální deck zabíjel jednou *Lobotomií* a *Inspiration*, tak že jste mezi vlastním lízáním zahráli *Lobotomii* a v reakci na ni *Inspiration* na soupeře, takže ještě než je stačil zahrát jste mu tu lepší vyhodili *Lobotomií*. Několikrát jste mezitím zrecyklovali knihovnu a zopakovali tento postup. To mi přijde trochu pracné a riskantní, takže jsem ty dvě karty nahradil *Cadaverous Bloomem*, který sešlete za *Gaea's Blessing*, a *Drain Lifem*, který sešlete, až budete mít v ruce 11 karet.

Podle mého názoru má balíček přibližně stejné šance na vítězství jako Prospo–Bloom, může být dokonce ještě o kolo rychlejší (1. kolo *Svyelunite Temple*, 2. kolo *Ancient Tomb*, *Lotus Petal* = 5 man = *Dream Halls*, *Mana Severance* přes *Dream Halls* atd.), ale je možná trochu zranitelnější counterovacím deckem, neboť soupeř může i s nedostatkem many counterovat přes *Dream Halls* a nemá pětibarevný sideboard.



Turbo Zvi

2 Adarkar Wastes
7 Island
3 Crystal Vein
4 Svyelunite Temple
4 Ancient Tomb
3 Lotus Petal
2 Mana Vault
4 Dream Halls
4 Intuition
4 Meditate
4 Sift
4 Ancestral Memories
4 Mana Severance
4 Counterspell
1 Memory Lapse
1 Impulse
1 Drain Life
1 Cadaverous Bloom
3 Gaea's Blessing

Sideboard:
2 Adakar Wastes
1 Thalakos Lowlands
4 Abeyance
3 Hydroblast
1 Dismiss
1 Disrupt
2 Disenchant
1 Lobotomy

Moudrá Sova

Jak postupovat v případě, že démon astrální sféry zakletý do předmětu, sesílá kouzlo s pastí. Jak se určují hodnoty vlasnosti potřebné pro past? V případě, že se kouzlo vrátí zpět na sesilatele (např. u pasti typu xx~xx~!), působí kouzlo na démona či na jeho „majitele"?

Vlastnosti se berou z hlediska vlastníka předmětu s démonem (respektive toho, na jehož popud bylo kouzlo sesláno). Výjimkou je životaschopnost (úroveň) nebo rozdíl úrovní, kdy se za úroveň sesilatele bere pořadové číslo sféry, z níž démon pochází

Dá se zaklít démon strážce do zbroje a ochromovat tímto způsobem nestvůry útočící dotykem? Jakmile by se taková nestvůra při souboji zbroje dotkla, byla by vyřazena.

Démon strážce se takto použít nedá. K tomu, aby démon strážce ochromoval, je potřeba, aby to byl chtěný dotyk. Tudíž ho neze zaklít do zbraně a ochromovat jí. Totéž platí o zbroji. Nepřítel se nechce dotýkat zbroje (ledaže by ji chtěl ukrást), ale nechráněného místa mimo ni.

Mám kombinaci dvou zbraní (např. dvou šavlí), z nichž jedna je kouzelná (má v sobě útočného démona) a druhá ne. Jaká je výsledná SZ? Považuje se taková kombinace za kouzelnou zbraň (z hlediska zranitelnosti) či nikoliv? Nebo se démon zaklíná přímo do dvojice zbraní? Jak se pak postupuje v případě, když později používám každou z nich zvlášť?

Démon se zaklíná do předmětu, tedy do jedné zbraně. Mám-li kombinaci složenou z jedné nebo dvou kouzelných zbraní, případné plusy od démonů se sčítají (ovšem výsledek nesmí překročit povolené maximum pro danou kombinaci). Tak například budu mít tesák 6/0 (tj. s útočným démonem 3/+1) a široký meč 9/0 (s útočným démonem 4/+2, ovšem +2 na útočnost v tomto meči je nevyužito). Výsledný bonus pro kombinaci těchto dvou zbraní by byl 7/+3, ovšem samotná kombinace má SZ=6/-2, což umožňuje zvýšení pouze na 12/0.

Jsou-li obě složky kombinace kouzelné, je samozřejmě i výsledná kombinace považována za kouzelnou zbraň. Je-li kouzelná jen jedna ze složek, pak při 1-50% se bere zásah jako nekouzelnou zbraní, při 51-100% jako kouzelnou zbraní.

Musí hráč hobita nahlásit PJ, že se snaží o použití čichu? Jak dlouho trvá použití této schopnosti? Jak přesně je možné pomocí čichu určit něčí polohu, například někoho neviditelného?

Hráč to hlásit nemusí, neboť hobit svůj čich používá stejně automaticky jako zrak. Je to vlastně jakýsi šestý smysl, kterým vycítí, že v blízkosti je živý tvor (tvorové). Hobit dokáže určit přibližnou velikost a počet tvorů, nelze je však přesně lokalizovat. Může maximálně poznat, kterým směrem se tvor nachází a zda se vzdaluje či přibližuje, to na základě toho, odkud jeho pocit pochází a zda se jeho intenzita zvětšuje či zmenšuje. Na použití čichu se hobit nemusí soustřeďovat, proto je jeho použití okamžité (analogické působení „ihned").

Přestože je použití čichu automatické, někteří PJ na něj často zapomínají a hráčům hobita zprávy nedávají. Ideální je připravit si jeskyni tak, že u jednotlivých místností a chodeb budou kromě zvuků a jiných charakteristik i poznámky pro hobity. Mně se osvědčilo mít připraveno několik lístečků typu „cítíš asi 5 tvorů velikosti A" včetně textu „necítíš nic" – to aby ostatní hráči nepoznali, že se nic neděje. Má-li PJ s automatickým předáváním informací hobitům problémy, je vhodné, když se hráč čas od času připomene, zejména v situacích, kdy to považuje za důležité.

Jak funguje kouzlo *Pomocníci*? Potřebují skřítci materiál nebo si ho opatří sami z materiálu okolo nich (kamení, dříví)? Mohou místo stavění bourat, bojovat, kácet les a podobně?

Pomocníci pouze pracují. To znamená, že materiál musejí mít nějaký k dispozici, sami si ho z hlíny nevyčarují. Jejich práce samozřejmě může spočívat i v přípravě materiálu, který najdou ve svém dosahu, a jeho zhodnocení, tak aby byl použitelný pro další zpracování (stavbu). Takže například v lese jsou schopni vyrobit stavební dříví. Z toho je jasné, že mohou vykonávat i jinou fyzickou práci, než přímo stavbu konkrétního objektu. Prostě práci, kterou bys jinému eventuelně musel zaplatit. Ovšem bojování jim asi půjde těžko, jsou na to poměrně malí. Možná tak hubení krys.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD.

Drací doupě

(Nejen) pro začínající PJ

6. část

Michal „Hobit“ Řeháček

V minulém díle našeho seriálu jsme si začali povídat o tvorbě dobrodružství. Přitom jsme se zaměřili na věci související se zápletkou a na úvod dobrodružství včetně začlenění družiny do děje. Dnes se už budeme věnovat samotné tvorbě podzemních jeskyní, jejich logice, provázanosti s okolním světem a vlivu družiny na jeskyni.

Na úvod dnešního povídání bych se rád zmínil o jedné chybě, která souvisí nejen s vymýšlením podzemí, ale tak trochu i se zápletkou. Tato chyba je velmi častá a v rámci objektivity musím přiznat, že jako začínající PJ jsem ji také párkrát udělal. Jedná se o to, že v mnoha zápletkách vystupuje nějaký padouch, kterého mají postavy najít nebo rovnou zlikvidovat. Tento padouch má nějaké sídlo, ve kterém se zabarikáduje spolu s horou služebníků a osobních strážců. Aby se mohly postavy do jeho sídla dostat, nakreslí PJ jeskyni, ve které je spousta pastí, hádanek, teleportů a nestvůr, které mají družince znepříjemnit či znemožnit cestu až k padouchovi. Onen padouch ale nemůže být ve svém sídle zavřený pořád, a tak má nějakou postranní cestu ven (například teleport, který postavy nemohou najít nebo ho najít sice mohou, ale nemohou ho použít, protože ho třeba nedovedou aktivovat). Takováto zápletka může na první pohled vypadat jako dobrá, dokonce je možné se při hře skvěle bavit, ale když se nad tím pořádně zamyslíme, zjistíme,

že je vše *velmi* nelogické. Když už se chce nějaký mocný padouch zabarikádovat tak, aby se k němu nikdo nedostal, proč vůbec tvoří nějaké podzemí s cestou k němu? On sám zadní vrátka má, a tak nemá žádný důvod vytvářet nějakou další cestu, kterou by se k němu mohl někdo dostat.

Podobná (ovšem nikoli totožná) situace může mít velmi dobrý důvod, kterým je většinou existence druhé cesty (zmiňované podzemí) do padouchova sídla ještě před jeho příchodem; nebýt této cesty, bylo by sídlo dokonale nedobytné. Příkladem může být hrad, ve kterém padouch dlouho bezstarostně žije. Pak ale najednou zjistí, že hradní podzemí má nějakou tajnou část, o které dříve nevěděl, a tak se bude snažit této nechtěné cesty do svého sídla zbavit. Zbourat podzemí nemůže, protože by mohl spadnout hrad stojící nad ním, na zasypání je moc rozsáhlé, a tak povolá své služebníky, aby v podzemí nastražili mnoho pastí a překážek a v neposlední řadě také postavili armádu nestvůr, které budou nechtěné hosty likvidovat.

Obě dvě situace vypadají velmi podobně (dokonce se může stát, že fyzicky budou obě sídla stejná), jiné je však vysvětlení vzniku sídla a věci související. Takže pozor na to – dostat se od druhé situace k první je velmi, velmi snadné.

Minule jsme v souvislosti s jeskyněmi hovořili o dvou věcech. První z nich byl její vznik (kdo ji postavil, kdy, v jakém prostředí, proč a podobně), druhou věcí byl její celkový ráz (jaký materiál byl na stavbu použit, jak vysoké a široké jsou chodby a tak dále). Z těchto informací je již možné udělat první náčrt jeskyně, který bude obsahovat všechny místa, nestvůry a podobně dané dějem: komnaty hlavního padoucha, všechny vchody a východy, padoucha samotného a jeho strážce a podobně.

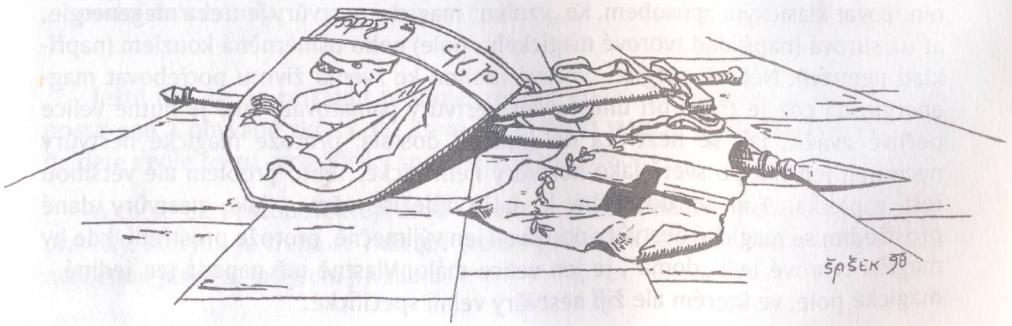
Kromě nestvůr a míst vyplývajících ze zápletky je pravděpodobné, že se v jeskyni budou vyskytovat objekty, které jsou v daném prostředí běžné: netopýři v přírodní jeskyni, harpyje v horách, předměty spojené s konáním bohoslužeb v kostele a tak dále. Tyto objekty ovšem (ostatně jako všechny ostatní) není možné rozmisťovat nijak náhodně, ale s rozmyslem, aby nebyly porušeny některé zákonitosti. A právě těmito zákonitostmi bych se teď rád zabýval.

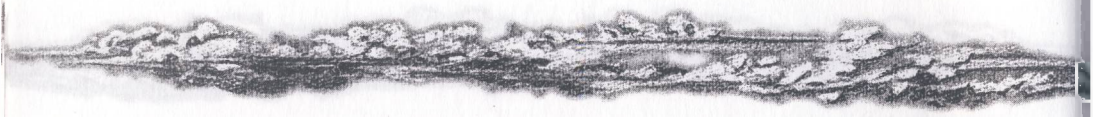
První okruh zákonitostí nebo pravidel se týká samotné stavby jeskyně. Pokud bude někdo stavět podzemní jeskyni za nějakým jiným účelem než znepříjemněním života dobrodruhům, bude se snažit stavět tak, aby práce byla co nejjednodušší a náklady co nejmenší. Nebude tedy stavět místnosti daleko od sebe a spojovat je dlouhými chodbami, ve kterých bude mnoho zatáček, výškových nerovností, zbytečných dveří či jiných nepotřebných objektů. Většinou také stačí pospojovat místnosti tak, aby mezi nimi vedla jedna cesta, takže na místnosti spojené dvojicí paralelních chodeb narazíme jen výjimečně. Staví-li podzemí nějaká vzrůstem drobná rasa, nebude mít jistě mnoho důvodů stavět chodby větší, než je

pro ně nezbytně nutné. Do podzemí vybudovaného jako sídlo skřetů se tedy kroll dostane jen stěží. Naopak v podzemí vybudovaném mohutnými tvory budou mít postavy malého vzrůstu problémy například na schodištích. Na druhou stranu, nechce-li Pán jeskyně ve skřetím podzemí znepříjemňovat život krollovi z družiny, je jednoduché najít nějaký důvod, proč zrovna toto podzemí má chodby mnohem vyšší a širší, než bývá u skřetů obvyklé – například lze říci, že podzemí sice stavěli skřeti, ale vedlo je přitom pár barbarů, kteří si samozřejmě pohlídali, aby se do podzemí vešli také. Podobně lze obejít většinu pravidel, o kterých jsme v tomto odstavci mluvil.

Další skupinu zákonitostí, kterých se ale z velké většiny nelze jednoduše zbavit, tvoří pravidla pro rozmisťování nestvůr, ať už daných zápletkou nebo prostředím. A aby to nebylo tak jednoduché, musíme si nestvůry rozdělit na dvě velké skupiny: magické a nemagické. Magické nestvůry jsou takové, které byly stvořeny pomocí magie a jen díky ní mohou existovat. Nemagické nestvůry jsou ty ostatní – takové, které by klidně mohly existovat i v našem světě. Pravidla pro tyto dvě skupiny nestvůr jsou velmi odlišná, a proto se jim budeme věnovat zvlášť.

Začneme nestvůrami nemagickými, protože se vyskytují přece jen častěji. Nejdůležitější věc, která při troše přemýšlení napadne každého, ale na kterou se často zapomíná, je ta, že nemagické bytosti potřebují ke svému životu vodu, potravu, kyslík a v neposlední řadě také odpočinek. (Ovšem i v našem reálném světě existují výjimky z tohoto pravidla.) Proto je nutné, aby měly nestvůry v jeskyni nebo v jejím blízkém okolí zajištěn zdroj pitné vody, aby měly dostatek vhodné potravy. Není také možné, aby nestvůra trávila celé dny v zavřené místnosti, protože by se tam dříve nebo později udusila. Stejně tak není možné, aby nějaká nestvůra vůbec neodpočívala, protože dříve nebo později by zemřela vyčerpáním. I když, přiznejme si to otevřeně, takoví draci vydrží nespat hezkých pár set let.





Pravidla uváděná v předchozím odstavci platí pro všechny nestvůry, ať už dané zápletkou nebo prostředím. Naproti tomu existují také pravidla, která nemusí PJ plně respektovat u nestvůr daných dějem, protože u nich je právě zápletka dobrým důvodem pro porušení nebo aspoň nedodržení těchto pravidel. Jedná se o potřebu cítit se bezpečně, mít nějaký domov (i když pod pojmem „domov" si lze představit mnohé) a v neposlední řadě také rozmnožování.

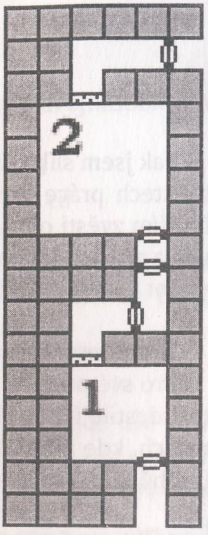
Co se domova týče, asi není moc o čem hovořit, protože nejde přesně definovat, co to domov vlastně je. Může to být například dům, hnízdo, nora, nějaké místo v lese, pustina, volná příroda nebo třeba smradlavý kus hadru v koutě v jeskyni. Na druhou stranu většina tvorů se bez domova neobejde, a tak například nelze do jeskyně umístit medvěda, aniž by někdy poblíž měl svůj příbytek.

S domovem úzce souvisí další věc. Někteří živočichové nebudou chtít sdílet svoje obydlí a jeho okolí s příslušníky jiných druhů, někteří dokonce ani s jinými jedinci svého vlastního druhu. Například budou-li vedle sebe „bydlet" skupina mírumilovných skřítků a smečka masožravých šelem, dojde buď k boji, nebo se jedna skupina prostě odsune jinam, protože se bude cítit ohrožována přítomností skupiny druhé. Toto pravidlo se týká spíše tvorů méně inteligentních, neboť inteligentnější jedinci (například lidé?) se většinou dokáží svému okolí přizpůsobit. Méně inteligentní tvory lze zase ochočit, takže uváděné pravidlo není nutné respektovat vždy a všude.

Poslední téma, kterého bych se v souvislosti s nemagickými tvory dotkl, je rozmnožování. To ale opět úzce souvisí s potřebou domova, a tak jen poznamenám, že většina tvorů k tomu, aby se vůbec mohla začít pářit, potřebuje „příznivé podmínky". Co to jsou konkrétně příznivé podmínky, to opět záleží na povaze daného tvora.

Magické nestvůry, na rozdíl od nemagických, nepotřebují ani jíst, ani pít, ani odpočívat a dokonce ani dýchat, a tak většina problémů, které mohou nastat u tvorů nemagických, prostě odpadá. Na druhou stranu se ale nemohou rozmnožovat klasickým způsobem. Ke „vzniku" magické nestvůry je třeba magenergie, ať už surová (například tvorové magického pole) nebo usměrněná kouzlem (například nemrtví). Někteří magičtí tvorové mohou ke svému životu potřebovat magenergii, na což je třeba při umisťování nestvůry pamatovat. Také je nutné velice pečlivě zvážit, jak se nestvůra do jeskyně dostala, protože magické nestvůry necourají jen tak po světě jako nestvůry nemagické. Tento problém ale většinou řeší zápletka. Tím se dostávám k další důležité věci – jako nestvůry dané prostředím se magické nestvůry používají jen výjimečně, protože prostředí, kde by magičtí tvorové byli „doma", je jen velice málo. Vlastně mě napadá jen jediné – magické pole, ve kterém ale žijí nestvůry velmi specifické.

Na závěr dnešního dílu bych rád uvedl trochu obsáhlejší příklad, na kterém bych ilustroval nejčastější chyby, kterých se Pánové jeskyně při tvorbě jeskyní dopouštějí. O některých chybách jsem se již zmínil dnes, o jiných budu mluvit až příště. Podrobný rozbor tohoto příkladu si provedeme v příštím díle. Do té doby se můžete pokusit najít všechny chyby sami.



Předpokládá se, že dobrodruzi mohou přijít pouze chodbou z jihu, neboť do tajné chodby se zatím nemohli dostat. Všechny zakreslené dveře jsou dřevěné a zamčené, takže je třeba je vyrazit. Jeden čtvereček odpovídá dvěma sáhům, chodby jsou vysoké tři sáhy a místnosti pět. Obložené jsou mramorem.

Místnost 1. V místnosti jsou dva obří štíři a dva brouci nosatci, kteří na postavy okamžitě zaútočí. V místnosti je také mrtvola trpaslíka, kterého přítomné nestvůry dříve očividně zabily. Kromě obyčejné výzbroje a výstroje má u sebe měšec s padesáti zlaťáky.

Místnost 2. V místnosti je stolek vysoký půl sáhu, rozměry jeho desky jsou jeden krát jeden sáh. Kolem stolu stojí tři židle, na nichž sedí tři skřeti. Hrají karty, ale když do místnosti vtrhnete, nechají toho a okamžitě zaútočí (dva mají šavle, jeden těžkou kuši). Ve stole je zabudováno několik malých šuplíků. V prvním šuplíku jsou dva rubíny, při otevření druhého spustí šipková past. Navíc je v něm alchymistova bomba, která vybuchne dvě kola po otevření šuplíku (na uhašení doutnáku mají hráči jedno kolo, ale to se asi budou zabývat šipkovou pastí). Když otevřete třetí šuplík, zaútočí na vás obří chřestýš, který se v něm schovával. Nápadnost tajných dveří v severní stěně je –20%. Otevírají se tlačítkem na spodní desce stolu.

Ještě než se do příkladu pustíme, musím dodat, že se jedná o část jeskyně postavené a obývané skřety, do které dobrodruzi vyrazili hledat poklady. Mapku najdete vedle textu, vysvětlivky snad nejsou zapotřebí.

A to je už pro dnešek opravdu všechno. Příště budeme pokračovat dalšími pravidly, kterými je třeba se řídit při tvorbě jeskyní, a samozřejmě si rozebereme uváděnou jeskyni, jak jsem již slíbil.

Temní pyroforové

Jiří „Agupi" Mlnařík

Jak jsem slíbil, vracím se k otázkám týkajícím se temné alchymie. O některých aspektech práce temných theurgů jsem se zmínil v minulém svitku – tentokrát přináším zvěsti o temných pyroforech... Zatím jsem zjistil o této zvláštní komunitě málo a z jejich umění jen tolik, kolik byl ochoten s dýkou na hrdle vyprávět temný pyrofor Laibi – budiž mu země lehká.

Temní pyroforové a magenergie

Pro své potřeby využívají pyroforové zvrácené (temné) magenergie, kterou někteří destilují z rohů zabitých jednorožců, jiní ponechávají magické suroviny na místech, kde přebývají hrůzy (za každý den a stupeň probuzenosti hrůzy v okruhu 10 sáhů se zvrátí 1 mag). Někteří ji prostě kupují od temných theurgů.

Laibi se věnoval zejména třem oblastem – výrobě cílených jedů a dvojsečných lektvarů, vzácně i výrobě Dravčích mečů.

Co to jsou a jak se připravují cílené jedy a dvojsečné lektvary:

Jedná se vlastně o jedy zaměřené vůči konkrétní osobě či osobám. V první fázi přípravy musí temný získat předmět co nejbližší tomu, proti komu má být jed zaměřen – nejcennější se jeví čerstvá krev. Proto také temní pyroforové často spolupracují s městskými sítěmi. Mají-li se určit „skupiny" kvality předmětů, pak v

– 1. **skupině** se nacházejí předměty, jichž se cíl dotýká občas (*oblíbený pohár v hostinci...)*

– 2. **skupině** jsou věci, kterých se cíl dotýká často *(zbraň, kterou cíl používá, plášť...)*

– 3. **skupině** jsou věci, které přechovává cíl na svém těle (*prsten, oblíbené rukavice – či spodky...)*

– 4. **skupině** je zaschlá krev či tkáň cíle (ne však starší 7 dnů, jinak se jedná o 3. skupinu)

– 5. **skupině** je čerstvá krev či tkáň cíle (ne starší než 1 den)

Z této věci pyrofor za 6 hodin práce a využití 10 zvrácených magů a surovin za 2 zlaté vyextrahuje jakousi „silici osobnosti". Tuto silici může pyrofor přidat při přípravě jedu a musí přidat při přípravě dvojsečného lektvaru do varu.

To, jak dobře bude silice účinkovat, záleží na třídě předmětu, z níž byla vyextrahována. U 1. třídy je jistota 25%, u 2. třídy 40%, u 3. třídy 55%, u 4. třídy 75%, u 5. třídy 95% (hodem určí PJ).

Jak po přidání silice funguje nyní už cílený jed?

Pyrofor při varu postupem a kombinací přísad určí, zda

– jed účinkuje pro všechny, jimž je podán, ale pro cíl má dvojnásobnou **nebezpečnost**

– jed účinkuje pro všechny, ale pro cíl má dvojnásobnou **sílu**

– jed účinkuje s danou silou i nebezpečností, ale pouze pro cíl

Takto si svého času Laibi „ťuknul" s jistým místodržícím – ač si nalili ze stejného džbánu, místodržící zemřel. Laibiho pak donutili vypít zbytek ze džbánu i poháru místodržícího – jelikož přežil, podle práva byl propuštěn.

A jak se připravuje dvojsečný lektvar?

Pyrofor kromě jedu musí připravit i libovolný léčivý lektvar. Tyto dvě složky (jed a lék) speciálním postupem smíchá se silicí, přičemž opět určí, zda cíl má být léčen či otráven (pro ostatní funguje opačná složka). Tak lze připravit lektvar, který jednu osobu otráví a ostatní vyléčí (nebo přinejmenším nezabije).

Jak při výrobě cílených jedů, tak i dvojsečných lektvarů může pyrofor určit i více cílů, pro každý z cílů však musí samozřejmě silici vyrobit zvlášť. Specifikace jedu či lektvaru platí pro všechny cíle stejně.

Není nic lepšího než dravčí meč...

... myslí si každý, kdo ho poprvé dostane do rukou. Meč je napohled normální, jeho zásah libovolného krev majícího tvora je však mnohem účinnější. Málokterý z majitelů meče ví, že duší dravčího meče je – hrůza.

Dravčí zbraň, která dosud neokusila krev, může v poklidu viset nad krbem, může přebývat v zavazadle či u sedla kohokoliv. V okamžiku, kdy poprvé zraní tvora s krví, se probudí. Při každé ráně, která zasáhne za alespoň jeden život, upije navíc oběti za 1-6 životů krve (*samozřejmě – pokud tvor ještě tolik života má a pokud krev má*). S každým takto upitým životem roste jeho magenergie. Tak jako hrůza získává na moci ubranými životy, i dravčí zbraň k přechodu na vyšší stupeň potřebuje vždy tolik krve, co hrůza.

Na rozdíl od hrůzy se však neprojevuje tím, že by sám někoho zabíjel, ale nutí k tomu svého majitele či kohokoli, kdo jej vezme do ruky. Síla „nucení" je rovna stupni moci zbraně (životaschopnosti hrůzy).

Majitel, dotkne-li se meče, si háže každých šest směn proti pasti s použitými vlastnostmi Int+Odl+Roz, nebezpečnost je rovna stupni, na níž zbraň právě je. Při výsledku:

5 a více ve prospěch majitele	– nic se neděje
2-4 ve prospěch majitele	– majitel je nervózní
±1 na kteroukoli stranu	– majitel je agresivní a popudlivý
2-4 ve prospěch zbraně	– majitel hubí drobné tvory a je velmi agresivní
5-9 ve prospěch zbraně	– majitel hledá záminku k boji a zabije cokoli, co lze zabít bez problémů
10 a více ve prospěch zbraně	– majitel útočí bez záminky na kohokoli (samozřejmě si mezi přítelem a „méně přítelem" vybere toho horšího...)

Tento meč se ještě díky své „hrůzné" podstatě posiluje o přítomnost všech zlých tvorů. Za každého tvora s přesvědčením zákonně zlým v okruhu dvaceti sáhů kolem majitele meče se past meče zvyšuje o jedničku...

Meči stačí, napije-li se krve jednou – pak přestane působit, ale protože málokdy je možné zastavit rozvinutý boj, obvykle se mu dostane i dalších chodů.

Jak ale dravčí meč vzniká a proč má tolik společného s hrůzami? To Laibi prozradil jen náznakem. Vím, že na výrobě meče se musí účastnit zasvěcenec temné magie znalý kouzel Oka a temný pyrofor, kterého stojí výroba kromě dvou set zlatých v surovinách a sta zvrácených magů i jeden celý jednorožčí roh. Jak již bylo uvedeno výše, musí to být roh zavražděného jednorožce. Než Laibi zemřel, prohodil ještě cosi o pekelném ohni – ale jeho řeč již byla v té době pomatená a nejsem si jist, zda mluvil k věci, nebo mi pouze přál šťastnou cestu.

Agupi

- Chyběla Vám dosud v Plzni a okolí pořádná fantasy a sci-fi speciálka?
- Hrajete inteligentní hry? Nebo sbíráte fantastické ilustrace?
- Máte zvídavé děti s dostatkem fantazie?

Pak je tady pro Vás

VALHALLA

Najdete nás šest dnů v týdnu v pasáži Rolnička domu kultury Inwest Shop, Americká 49 Plzeň. Telefon 019-22 47 47 (klapka 328).

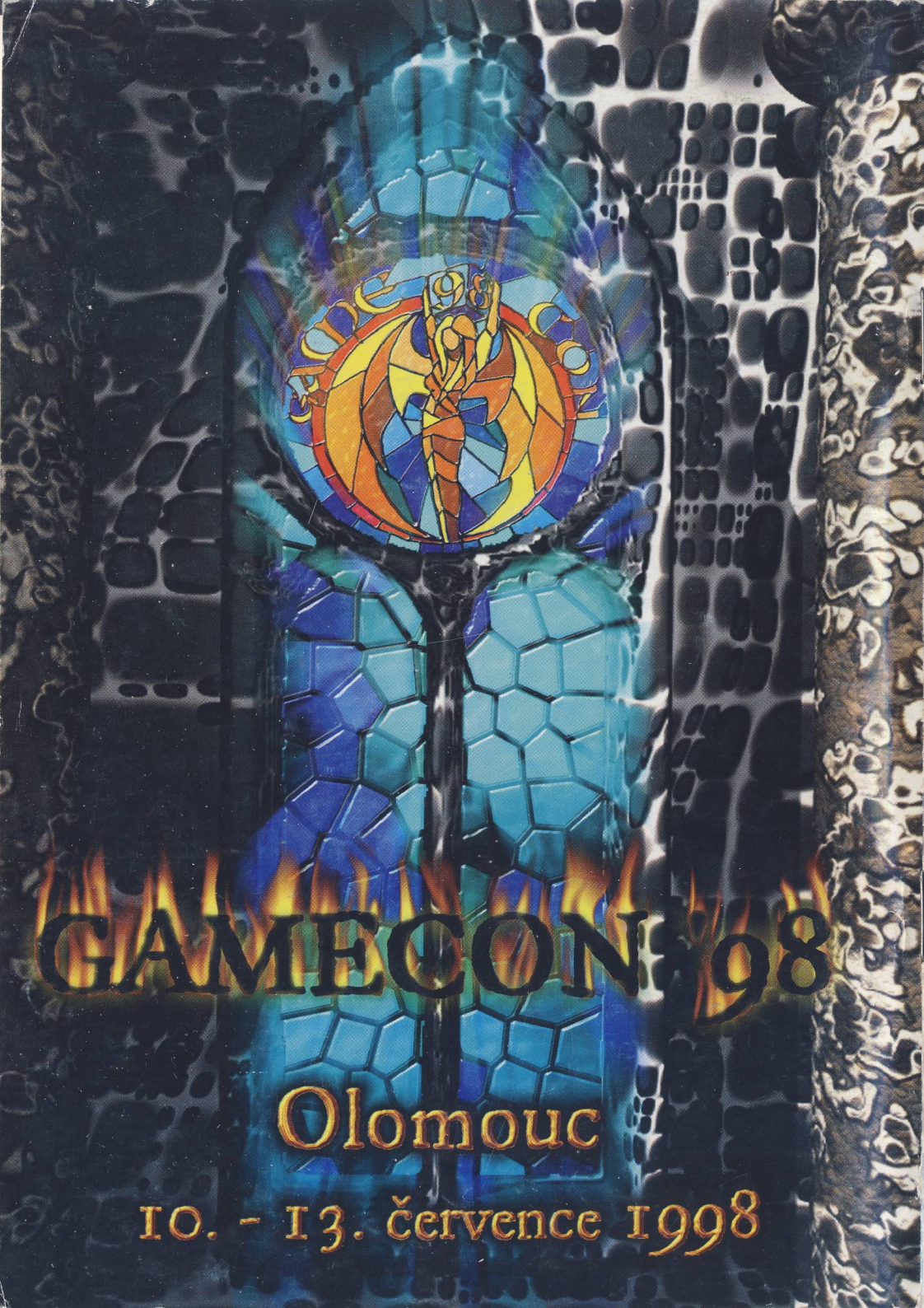
Otevřeno máme: PO-PÁ 9-12 13-18, SO 9-12

Pozor! Akce kniha zdarma!

Od 20. dubna do 20. května 1998 dostane každý, kdo si u nás koupí alespoň jednu knihu, jednu knihu zdarma.

V současné době si můžete u nás vybrat z více jak 1000 titulů, všechny novinky u nás najdete hned a spolehlivě. Ze starších věcí Vám seženeme (téměř) na co si vzpomenete. Zásilková služba.

Přijďte ještě dnes! A ví už o nás Vaši dobří kamarádi?


GAMECON '98
Olomouc
10. - 13. července 1998